TV GAME专门志 2004.5A

GAME科技风

改版新增创新栏目

东瀛采风

游戏趣闻与制作人访谈

欧美看台

欧美游戏厂商专题报道

新作主打

马里奥的故事2

生化危机：爆发 FILE 2

J联盟创造职业球会'04

洛克人ZERO 3

DOOM 3

强势攻略

九怨

完全流程攻略+地图资料

勇者斗恶龙V 天空的新娘

对话式经典剧情攻略+游戏全资料集

怪物猎人

终极攻略完结篇+隐藏秘密大披露

汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

图文并茂的详解潜入指南

重磅特辑

"《生化危机》系列"文献白皮书

定价：RMB 9.8

ISSN 1671-7341

9 771671 734020 09>

赠品1 游戏旋风光盘

影像VCD：

●注目游戏影像大集合

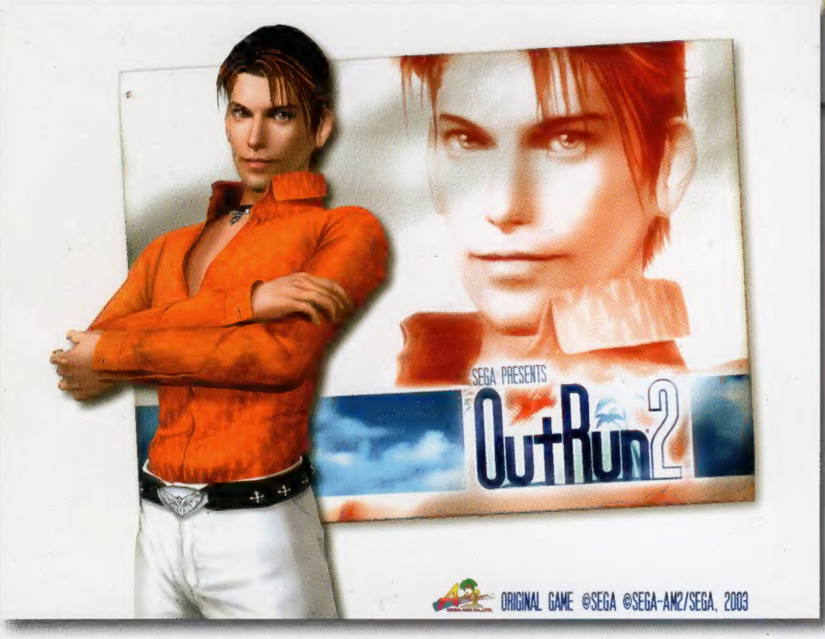
●新潮动画预告OP热播

●小岛秀夫与北村龙平对谈

赠品2 海报

SEGA PRESENTS
OutRun
ORIGINAL GAME ©SEGA

SEGA PRESENTS
OutRun2
ORIGINAL GAME ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003


SEGA PRESENTS
OutRun2
ORIGINAL GAME ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003

重磅资料！“《生化危机》系列”文献白皮书
日式恐怖游戏九怨 完全流程攻略＋地图资料
勇者斗恶龙Ⅴ 对话式经典剧情攻略＋游戏全资料集
怪物猎人 终极攻略完结篇＋隐藏秘密大披露

GAME INDEX

GBA
机动战士高达 SEED 与战友相伴在战场上 28
洛克人 ZERO 3 29
龙珠 Z 舞空斗剧 32

GC
马里奥的故事 2 8
杀手 7 24
PIKMIN 2 26
机动战士高达 战士们的轨迹 102

PS2
生化危机：爆发 FILE2 12
J 联盟创造职业球会 14
丧尸恐慌 16
高达：Battle Assaul 3 17
死亡认证 铁拳：尼娜·威廉姆斯 18
异度传说 EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸 19
寂静岭 4 20
血腥咆哮 4 21
宇宙巡航机Ⅴ 22
依利斯的工作室 永恒的精灵 23
杀手 7 24
失去的亚索非亚 25
北斗之拳 33
冲破火网Ⅱ 33
九怨 48
装甲核心 NEXUS 58
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 64
怪物猎人 75
胜利足球十一人 7 国际版 84
影之心Ⅱ 88
WILD ARMS Alter code：F 95

XBOX
DOA ONLINE 30
DOOM 3 31
虚幻Ⅱ 52
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉 55
忍者外传 NINJA GAIDEN 106

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 6
游戏龙虎榜 7
新作评议会 109
日本战国历史——游戏与史实 112
太郎天地 114
太郎信箱 116
非常精品推介 118
NEOGEO 通信一号店 119
漫动作 120
G 画廊 122
Our Shop 123
读者纵横谈 125
读编漫话 126

8 新作狙击

GBA	洛克人 ZERO 3	29
GC	马里奥的故事 2	8
PS2	生化危机：爆发 FILE2	12
PS2	J 联盟创造职业球会	14
PS2	丧尸恐慌	16
PS2	高达：Battle Assaul 3	17
PS2	死亡认证 铁拳：尼娜·威廉姆斯	18
PS2	异度传说 EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸	19
XBOX	DOOM 3	31

GBA	机动战士高达 SEED 与战友相伴在战场上	28
GC	杀手 7	24
	PIKMIN 2	26
PS2	寂静岭 4	20
	血腥咆哮 4	21
	宇宙巡航机Ⅴ	22
	依利斯的工作室 永恒的精灵	23
	杀手 7	24
	失去的亚索非亚	25
XBOX	DOA ONLINE	30

48 大攻略

GC	机动战士高达 战士们的轨迹	102
PS2	九怨	48
PS2	装甲核心 NEXUS	58
PS2	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	64
PS2	怪物猎人	75
PS2	胜利足球十一人 7 国际版	84
PS2	影之心Ⅱ	88
PS2	WILD ARMS Alter code:F	95
XBOX	虚幻Ⅱ	52
XBOX	汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉	55
XBOX	忍者外传 NINJA GAIDEN	106

32 初心锦囊

GBA	龙珠 Z 舞空斗剧	32
PS2	北斗之拳	33
	冲破火网Ⅱ	33

34 东瀛采风

38 欧美看台

42 特别推介

“《生化危机》系列”文献白皮书 42

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路 100 号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004 年 5 月 1 日 ■定价：人民币 9.8 元

读者、发行服务：深圳市 34—007 信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或摘录，违者必究。
梦回三国扫描制作

情报网络 Fresh News

ETC 日本 猛料度 80分

BANDAI公布E3游戏名单

距离美国最大型游戏展E3的举行还有半个月时间，各大游戏厂自然在紧锣密鼓地进行各方面的准备，现在BANDAI就率先发表了预定在本届E3上展示的游戏。当中令人注目的是厂商公布了多款与《机动战士GUNDAM》有关的作品，而且并非移植自日版，而是全新的东西。其次厂商还表示正式加盟XBOX，虽然暂时只公布了两款与《数码暴龙》相关的游戏，但相信未来会有更多的游戏推出。以下是各款预计展出的新作：

完全立体化

《机动战士GUNDAM BATTLE ASSAULT 3》(PS2)——过去BANDAI曾在PS上推出过许多平面MS对战格斗游戏，本作会以2D玩法配3D画面，游戏中共有25种MS登场，包括高达W、G高达，共有5种游戏模式。当中还设有二对二的战斗模式，各关的背景都能被破坏，预定秋季发售(详细介绍请看本期新作狙击)。

《机动战士GUNDAM SEED BATTLE ASSAULT》(GBA)

这是GBA专用的对战格斗游戏，共有7种游戏模式，12款MS可供选用，通过通讯线能够进行二人对战。预定10月发售。

以"SEED"的MS为中心。

画面制作得相当漂亮。

对战格斗游戏。

还有超必杀技可用。

《SD GUNDAM FORCE》(PS2/GBA)

改编自卡通动画的同名作品，有原创的故事，里面的高达都是有思想的。它是一款立体动作游戏，玩家能自由组合机体零件，登场的MS包括有CAPTAIN GUNDAM、ZERO、爆热丸等，在3个不同的世界内展开战斗。游戏预定9月推出。

登场的机体都有独特的个性。

爆热丸

CAPTAIN GUNDAM

ZERO

《COWBOY BEPOP》(PS2)

改编自同名人气动画，是款动作冒险游戏，画面用近年来流行的立体化卡通渲染方式呈现出来。游戏以原创的外传故事来发展剧情，多位为人所熟知的角色都会登场。预定秋季发售。

《DIGIMON RUMBLE ARENA 2》(GC/XBOX)

前作是曾在PS上推出过的打斗游戏，续作在日本曾预定在GC上推出，现在连XBOX都有份了。本游戏的玩法类似任天堂的《SMASH BROS.大乱斗》，最多可让四人同时对战。预定6月发售。

在日本曾公布将会推出。玩法和《大乱斗》很相似。

《GALACTIC WRESTLING》(PS2)

由摔角游戏行家里手AKI开发的作品，有40多位不同的摔角手登场，设有6种不同的游戏模式，以及最多可供4人同时参战。预定7月发售。

暂时只公开了CG的暴龙角色。

《DIGIMON WORLD 4》(GC/PS2/XBOX)

BANDAI的人气RPG系列最新作，本作将同时在三大机种上推出。故事讲述邪恶力量截断了所有连接现实世界的通道，主角便要为此事展开调查。预定8月发售。

ETC 美国 猛料度 75分

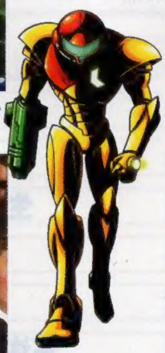
吴宇森接拍银河战士大电影

已经晋身为好莱坞的动作片大导演吴宇森，虽然近年来拍摄的电影其票房并不理想，不过他的导演地位却仍然坚如磐石。继去年他成立了电视游戏制作公司TIGER HILL之后，又再次与电视游戏拉上关系。不过本次并非发表新的电视游戏作品，而是和他的老本行有关，那就是他已经和任天堂签署了合约，拥有拍摄人气动作游戏《METROID(银河战士)》的电影制作权。

《METROID》是任天堂1986年推出的动作游戏，它以独特的玩法和出色的操作性而深受游戏迷欢迎，并先后推出过多款续作，其中GC版《METROID PRIME》更获得了超高评价和理想的销量。除了在去年E3宣布决定开发游戏续作外，还在一片电视游戏改编成电影的风潮之下，宣布会为《METROID》开拍电影。不过当初获得电影版权的公司其实就是ZIDE／PERRY ENTERTAINMENT，但由于迟迟未开拍，结果有关合约已经作废，现在换成由吴宇森接手。除了吴宇森外，还有另外两位电影制作人TERENCE CHANG与BRAD FOXHOVEN参予，分担电影的部分制作工作，他们的目标是在2006年完成及上映。而吴宇森还表示，《METROID》这种类型的游戏故事最适合用来改编成电影，值得各位电影迷及游戏迷期待。

游戏作品深受玩家欢迎。

在好莱坞闯出一片天的吴宇森。


SAMUS将会在大银幕上出现。

ETC 日本 猛料度 70分

前UGA社长指向新掌机游戏

曾为SEGA开发许多有特色的作品，如《SPACE CHANNEL 5》、《REZ》及《SEGA RALLY》的前子公司UGA社长水口哲也，去年9月在公司改组前提出了辞呈。6个月后他终于有了新动向，成立了一间名为Q ENTERTAINMENT的游戏制作公司。水口先生表示目前公司内有10至12名职员，最多将会有20人，而下一款作品将可能是PSP或NDS游戏，并有可能于明年的E3上发表。对于是否会开发音乐射击游戏续作《REZ 2》，他表示虽然想制作，但碍于版权属于SEGA所有，因此就算制作也不能继续用那个名字了。此外他还公开批评目前日本游戏企业过于保守，不肯做出新挑战，导致恶性循环，这也是他离开SEGA的主要原因。

ETC 日本 猛料度 75分

SNK强化家用机移植路向

SNK PLAYMORE在宣布放弃NEO GEO改用ATOMICWAVE基板后，对于家用机业务也做出了强化。该公司的开发本部部长平田和也在较早之前表示，今后厂商在推出新的街机作品后，在由MVS移植至NEO GEO版的同时，也会展开PS2与XBOX版的移植工作。而往后厂商还会强化XBOX版的移植工作，但问题是MVS基板的游戏至《侍魂零SPECIAL》为至便已告结束，那么日后ATOMICWAVE基板上的游戏又是否会采用相同的方针呢？

《侍魂零S》会同时在PS2和XBX推出吗？

ETC 日本 猛料度 70分

CAPCOM也决定将开发部分社化

近年有许多大厂都喜欢将开发部门分社化，此举目的是想令分社后的开发部门彼此间有自负盈亏及竞争的意识，务求制作出更优秀的游戏。而实行这方针的厂商如SEGA、KONAMI等均有不俗表现。现在另一大厂CAPCOM也决定仿效此道，但并非所有开发部都会成立子公司，暂时只有一间，名为CLOVER STUDIO，资本全由CAPCOM提供，CLOVER STUDIO希望借此能重新建立开发体制，提高集团的最大收益。社长是曾开发《VIEWTIFUL JOE》、"《铁骑》系列"及"《逆转裁判》系列"的稻叶敦志。目前职员共有64人，预定7月1日正式展开工作。

PS3 日本 PS3采用次世代超大容量光盘？

猛料度 70分

实在是一个相当惊人的消息！根据SONY业务执行人员西谷清常务的发言，以2005年后为发售目标的次世代游戏机PLAYSTATION 3，将会采用比目前DVD-ROM更大容量的新媒体Blue-ray Disc，它又被称之为BD-ROM。这种次世代光盘容量也像DVD-ROM那样可分为多层使用，而它单层的容量已达到23GB(目前PS2的硬盘机容量为40GB)，换句话说就是无论什么样的游戏都能装载在一枚BD-ROM之内，而且PS3还预定能对应双层的BD-ROM。

使用BD-ROM的专用录影机。

单层已有23GB的容量了。

另一方面，SCE也指出PS2即使到了2010年也仍然会继续生产。由于目前PS的廉价版PSone在市场上仍然有不俗的销量，因此未来就算PS3推出，PS2相信也还能有相当长的寿命。至于有关XBOX2会是次世代机中最早面世的这件事，被问及是否会因而提早推出PS3，SCE方面的回应是其他竞争对手的动向并不会左右公司的发售计划。

PS2 日本 元祖奥特曼宣布回归PS2

猛料度 75分

曾报导BANDAI会在PS2上推出经典特摄片游戏《ULTRAMAN》(《奥特曼》)，现在终于有画面及详细资料公开。游戏中虽然还是单对单的打斗，但是将会有别于一般的格斗游戏，而是忠实重现电视片中的那种感觉，并采取实际的三分钟时间制。除了故事模式之外，还会有一个怪兽大乱斗模式，让玩家能够使用怪兽来战斗，并且登场的怪兽数目多达19只，是"奥特曼迷"不容错过之作。本游戏预定5月20日发售，定价6800日元。

元祖奥特曼登场！

重现电视剧的感觉。

怪兽大乱斗模式有19种怪物可用。

PS2 日本 涂鸦王国宣布续作化

猛料度 70分

由玩家用蜡笔自行描绘角色的异类RPG《蜡笔名作剧场 涂鸦王国》，现在决定开发续作，暂名为《涂鸦王国2》。不过本作会由RPG摇身一变成为动作游戏，由玩家自行操纵那些涂鸦角色。平常是控制主角在迷宫中移动，当遇上敌人时，便变身成自己所绘制的涂鸦角色应战，而根据玩家所描绘的角色不同，关卡的难易度与攻略方法也有差异。本游戏除了故事模式外，还有一个纯供涂鸦之用的"涂鸦模式"，也可与朋友所绘的角色进行对战。游戏预定夏季发售，定价6800日元。

本作变成动作游戏。

涂鸦工具更加充实。

变身成不同的涂鸦角色闯过各种难关。

PS2 日本 SEGA名作《异形综合症》复活

猛料度 70分

将SEGA经典旧作重新包装的系列——"SEGA AGES"又有新作发表，本次为大家带来的是经典动作射击作品《ALIEN SYNDROME》，该作品目的是在充满异形的迷宫内救出所有生还者，本次PS2版会由平面变成立体画面，还追加了计算命中敌人的COMBO系统，也可让两人同时合作。游戏预定7月29日发售。

SEGA的人气街机作品。

可选择男女两位主角。

PS2 日本 异度传说II决定出限定版

猛料度 70分

继前作之后，本次《异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸》也宣布推出限定版"PRMIUM BOX"，定价17800日元。既然售价如此高，当然要有同等价值的东西了，限定版内有两款机械人KOS-MOS的模型，分别是站立和坐着的姿势，以及3种供它使用的武器。另外会有本作故事中新加的可变形电单车TAB BIKE的模型，模型与电单车均附送台座。此外还有一本游戏映像画集"VISUAL BOOK"。而预订该游戏还可得到特典映像DVD，游戏已定于6月24日发售，普通版定价6980日元。

附送电单车的模型。

PS2 日本 最游记动画新作迅速游戏化

猛料度 65分

改编自动漫画的游戏始终是有一定的销量保证的，以前《最游记RELOAD》是在PS2上推出的游戏，现在其最新作动画版《最游记RELOAD GUNLOCK》也宣布游戏化，动画版将于4月在日本播放。不过本作并非由BANDAI负责开发，而是MARVELOUS INTERACTIVE负责，暂时未公布游戏内容及题材，但预定将在6月24日推出。

PS2 日本 天才乒乓球少女登陆PS2

猛料度 65分

SUCCESS将会在PS2上推出乒乓球游戏，名为《福原爱之卓球一直线》。游戏正如其名，是以日本天才少女乒乓球手福原爱为主角，并用以她作为模特儿而创造出来的立体多边形球手进行比赛，暂时有关该作品的内容未明，预定夏季发售，价格未定。

福原爱被完全多边形化

XBOX 美国 HALO 2游戏内容透露

猛料度 75分

XBOX的人气主观动作射击游戏续作《HALO 2》，发表至今已经数次延期，不过最近却有游戏网站刊登出一则有关游戏内容资料的传闻，虽然不知其真伪，但也不妨看一看吧。据称整个游戏共有24个关卡之多，可供乘坐的机械装置则有5种，但就是没有飞船。而对战方面，利用系统连线最多能让16人一起参与，用XBOX LIVE的话则能多达二十四人。另外还备有一个让二至四人在分割画面中执行任务的合作模式。目前厂商的目标是在9月推出这款游戏，但很有可能最终要等到圣诞节才有得玩。

网上对战是本作的最大魅力。

XBOX 日本 合金弹头3落实推出日版

猛料度 70分

美国SNK PLAYMORE较早之前公布会将动作射击游戏《METAL SLUG 3》移植到XBOX上，现在日本方面也落实了发售日，XBOX版会追加原创任务，并增加多达10种的新搭乘机械，另外还收录了迷你游戏，以及对应XBOX LIVE的排名榜。美版预定5月推出，而日版暂时发售日未定，但相信推出日期不会相差太远。

得分可上载到XBOX LIVE排名榜上。

将会追加许多新元素。

XBOX 日本 天诛叁预定有特典靠枕

猛料度 65分

FROMSOFTWARE的人气忍者动作游戏《天诛》，其第三作的XBOX强化版《天诛 叁 回归之章》，除了会追加许多新元素外，现在在日本预订更会有特典赠送，那就是一个"麻痹团子迷你靠枕"，麻痹团子其实是游戏中的一种道具。XBOX版会追加新关卡、新角色及对应XBOX LIVE，因此值得各位玩家捧场，预定5月27日发售。

精致的麻痹团子靠枕。

XBOX版游戏封面样式。

XBOX 日本 SUCCESS射击作品移植XB

猛料度 65分

近来日版XBOX的确增加了不少游戏，尤其是射击类作品。继《式神之城 II》后，SUCCESS公司宣布移植其街机射击作品《PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE》至XBOX上，该游戏有独特的BUZZ系统，当战机的边缘被子弹擦过会获得经验值，借此提升战机的等级。而本作品还对应XBOX LIVE的得分排名榜。游戏预定夏季发售，定价4800日元。

内容当然是完全移植的。

XBOX 美国 雷霆战队开发组为XBOX2做准备

猛料度 65分

XBOX的人气动作射击游戏《BRUTE FORCE(雷霆战队)》，在欧美地区获得了不俗的销量，不过负责开发的公司DIGITAL ANVIL却久久未有新作公布，原来厂商已经在筹备为次世代机XBOX2开发新游戏了，为此公司已经在招募新的程序开发人员。至于该公司下一部作品是什么，据悉未必一定是《BRUTE FORCE 2》，可能是个全新的作品。

新作令人期待。

GC 美国 猛料度 70分

GC将推出更大容量的记忆卡

GC经常被人批评的就是有关记忆卡的问题了，虽然去年推出了容量较大的“MEMORY CARD 251”，但还是很快便会记录爆满。现在美国任天堂发表会于6月8日推出一款更大容量的记忆卡“MEMORY CARD 1019”，容量足足是前者的四倍。新记忆卡售价29.99美元，约人民币250元。

GC 日本 猛料度 70分

HOME LAND属免月费上线RPG

CHUN SOFT较早之前公开了专为GC而开发的RPG《HOME LAND》，现在有新的消息公布，就是该作品除了有OFFLINE RPG模式外，原来还收录了一个上线RPG模式，更吸引人的地方是这个上线RPG模式并不需要收取任何费用。过去日本的上线RPG都必定要收取月费才能玩到，这无疑令许多想尝试的玩家望而却步，不知本次《HOME LAND》的出现是否会打破这个规则呢？但目前暂时还不清楚上线模式的玩法如何，游戏预定夏季发售。

不用付费相当吸引人。

GC 日本 猛料度 70分

GC版天外III突然中止制作

相信这对GC玩家来说是个极坏的消息，HUDSON原定同时为GC和PS2开发的RPG大作《天外魔境III NAMIDA》，突然宣布取消游戏GC版本，暂时厂商尚未透露本次中止GC版的原因，但可以肯定的是厂商将会全力去制作PS2版。《天外III》原定今年内发售。

GC用户只能仰天长叹了。

GC 欧洲 猛料度 70分

原创恶魔城新作登陆GC？

较早之前任天堂宣布，该厂已和欧洲游戏制作公司KUJU ENTERTAINMENT签署一纸合约，KUJU ENTERTAINMENT会为GC制作游戏，该公司过去曾制作《FIRE WARRIOR》和《LOTUS CHALLENGE》等游戏。此外传闻该公司还制作了KONAMI的动作游戏《CASTLEVANIA(恶魔城)》新作。由于之前《METAL GEAR SOLID》GC版也是由任天堂旗下的SILICON KNIGHT开发的，因此不排除厂商重施故技。不过就此消息任天堂、KUJU与KONAMI均没有回应。

恶魔城是否会登陆GC呢？（图为PS2版）

PS2 日本 猛料度 85分

“《传说》系列”最新作登陆PS2

继本刊报导过NAMCO宣布制作“《传说》系列”新作之后，现在日本的少年漫画杂志《周刊少年跳跃》的最新一期上终于正式确认了NAMCO即将发表的是PS2上的“《传说》系列”最新作品《重生传说（Tales of Rebirth）》。

《重生传说》的故事发生在一个被称为“卡累利阿”的世界里，该世界从远古就存在智能发达的“哈玛”与体能发达的“格吉玛”两个不同的种族。故事叙述在遥远的过去，因哈玛族企图支配格吉玛族，于是在两个种族之间引起了极大的纷争，圣兽之王“Gellogus”震怒于哈玛族的侵略，而使得两族的纷争逐渐演变为圣兽之间的争战。在经历过激烈的战争之后，Gellogus的魂魄被封印于“格鲁德巴之月”中，这场战役史称“圣战”。

在圣战之后经过了漫长的时间，人类模样的哈玛族与兽人模样格吉玛族已能和平共处，不再相互争战，故事就发生在这样的背景之下，玩家扮演一位北方村落出身，沉默寡言的哈玛族青年沃吉利·里琼，因过去所发生的某个事件而封闭了自己的心灵……

《重生传说》的人物设定仍旧由著名插画家猪股睦美担任，画面采用系列作传统的精美2D图像所构成，场景的美观程度更胜以往。目前尚无战斗系统方面的情报，详细资料预定在4月12日由NAMCO官方网站正式公布。

另外，还揭露了去年曾在GC上推出的《仙乐传说》也将移植到PS2上，而且PS2版还将加入原创的新要素，并不只是单纯的完全移植。先前也曾传出《仙乐传说》在进行新增动画的制作工作，这是否意味着PS2版将可能有新增的过场动画与剧情？详情尚待后续相关消息的公布与证实。

《周刊少年跳跃》上的最新情报。游戏画面继承以往系列作的风格。

↑↓游戏画面继承以往系列作的风格。

《周刊少年跳跃》上的最新情报。

GC 英国 猛料度 65分

前RARE开发人员另起炉灶

曾经是任天堂第二方厂商（即是只为任天堂开发游戏的专属公司）的RARE，在前年转投了Microsoft。不过RARE内部的人士却出现变故，有部分游戏开发人员已经离职，改为另组新公司，取名ZOONAMI。最讽刺的是该公司目前正帮助任天堂的GC开发两款新作，其中一款名为《GAME ZERO》，据称是一款重量级游戏。现在网上盛传ZOONAMI可能会像SILICON KNIGHT那样，成为任天堂的第二方厂商。

N-Gage 美国 猛料度 70分

N-GAGE改良版9月登场

根据用户的要求，NOKIA推出的手掌电话游戏机N-GAGE也不得不作出改进。在刚过去的游戏开发者会议中，NOKIA公开表示厂商正在开发N-GAGE 2。本次N-GAGE 2其实并不是改动主机的性能，而是根据收集回来的意见，改变它的部分设定，包括让通话时会有与目前一般手机相同的感觉。其次换游戏卡将无需再先拆除电池了。厂商会于4月14日进行全球化发表会，并在今年E3展上推出这款新产品，预定9月发售。

ETC 美国 猛料度 65分

吃豆先生3开发中？

NAMCO的招牌角色PAC-MAN，近年来曾以《PAC-MAN WORLD》这款动作冒险游戏再度活跃起来，并在前年于各大机种上推出续作。最近在网站上发现美国NAMCO于3月24日为《PAC-MAN WORLD 3：THE ELIXIR OF LIFE》（《吃豆先生3：长生之药》）进行了商标登记，因此极有可能表示厂商正在开发新作，但暂时未知对应的机种，相信全机种登场的可能性相当高。

我又来啦！（图为第二作）

ETC 美国 猛料度 70分

西部牛仔已着手筹备续作

最初由CAPCOM发表的PS2西部牛仔游戏《RED DEAD REVOLER》（《荒野大镖客》），其后改由ROCK STAR公司开发，TAKE 2公司发行，并且决定同时推出PS2与XBOX版。现在根据厂商公布，这款西部动作射击游戏虽然第一作还尚未推出，便已决定系列化了，制作组正筹备开发续作，看来厂商对于此游戏充满了信心。本作品还请来了不少著名的演员负责配音工作，美版已预定4月底发售，暂时未公布是否有日版，但从CAPCOM与TAKE 2的关系来看，日后可能会由CAPCOM再代理发行日版也说不定。

第一作还未出就已开始筹备续作了。

ETC 美国 猛料度 65分

次世代主机游戏首次现身

上期报导正为PSP开发动作游戏《DEATH JR.》的DIGITAL EXTREMES加拿大公司，又有爆炸性的消息发表，那就是公开了一段预定在PS3与XBOX 2上推出的科幻动作游戏的映像片段。该游戏名为《DARK SECTOR》（《黑暗部分》），虽然这个片段看起来像是CG动画，但厂商表示那是利用次世代主机的性能制作出来的，发表结束之后以“新引擎、新游戏、新世界”作为最后结语，不知今年E3是否会展示出全貌呢？

这就是次世代级别的游戏？

XBOX 世界 猛料度 75分

XBOX LIVE有望获得EA支援

EA贵为全球首屈一指的第三方厂商，尤其是该厂的运动游戏一直领导群雄，它的动向往往能影响欧美游戏市场的发展，是主机厂商必争的伙伴。虽然EA同时为三大机种开发游戏，然而实际上只有PS2获得了网络对应的权利，这令对手XBOX大感头痛。不过现在有消息指出EA可能会开放网络游戏供应权。事实上之前EA不为XBOX提供网络游戏是有原因的，首先厂商与SCE签署了只为PS2供应网络游戏的合约。其次EA也不满XBOX LIVE需要收取月费的规定，以及所有的顾客资料都要由Microsoft来管理。但随着EA与SCE的合约于今年6月结束，EA大有机会改变初衷，为XBOX提供网络对应的游戏。

XBOX 世界 猛料度 70分

台湾原创大作《鬼疫》在XBOX上登场

XBOX将于4月30日推出最新的全中文3D冒险动作游戏——《鬼疫》（《DAEMON VECTOR》）。此游戏由台湾乐升科技以全中文界面原创制作，特别对应XBOX LIVE下载功能，玩家可下载更新的关卡版本，不断地提升游戏乐趣。故事背景设定在十四世纪的欧洲。那时，黑死病开始爆发流行，一连串恐怖诡异的事件在世界各个不同的角落发生。种种怪异之事，其实都源于马可波罗从中国返回欧洲，带回了封印着古代恶魔的上古遗物。这件遗物辗转流落到充满野心的伯爵Nigel手中，他解放了恶魔，恐怖大王因此降临。游戏售价待定。

ETC 美国 DIABLO班底为EA打天下

猛料度 60分

相信无论是否接触过电脑游戏的人，都会知道有个经典的“《DIABLO》系列”，该作品可称得上是ONLINE RPG的雏形。现在ELECTRONIC ARTS发表，该厂与一间名为CASTAWAY ENTERTAINMENT的公司签署了全球独占合约，今后该开发公司制作的游戏将全交由EA发行，而该公司内有8位成员正是当年开发《DIABLO》的班底，目前他们正在开发一款未公布的RPG。

《DIABLO》的班底绝对有号召力！

ETC 美国 007 黄金眼2幕后阵容强劲

猛料度 65分

曾报导ELECTRONIC ARTS已决定开发“《007》系列”的最新游戏《黄金眼2》，现在又有进一步的消息发表，那就是本游戏拥有强劲的幕后制作班底，包括曾参与开发XBOX人气主观动作射击游戏《HALO》的DAN ORZULAIC，以及曾制作《SILENT HILL 2》的佐藤贵吉，相信游戏成品必定能带给玩家惊喜。本游戏预定有GC、PS2和XBOX版，11月发售。

开发阵容鼎盛(图为N64版)。

ETC 美国 铁血战士宣布游戏化

猛料度 65分

能够和《异形(ALIEN)》分庭抗礼的外星怪物电影，相信非《铁血战士(PREDATOR)》莫属了，以前《铁血战士(PREDATOR)》也曾在超任及MD时代推出过独立的游戏，但之后厂商却喜欢把二者合一，并且多次推出有关《ALIEN VS PREDATOR》的游戏。想不到现在有关的电影预定在8月上映之时，游戏厂商却又反其道而行之，推出《PREDATOR》的独立游戏。本作品由VIVENDI UNIVERSAL开发，暂时不知该游戏属于什么类型，将有PS2和XBOX版，预定秋季发售。喜欢该电影的人要留意了。

由它独挑大梁(图为电脑版《AVP2》)。

XBOX 美国 UNREAL续集融入新玩法

猛料度 65分

由ATARI发行，EPIC GAMES开发的“《UNREAL CHAMPIONSHIP》系列”，是款相当受欢迎的作品，电脑上较早之前曾推出新作《UC 2004》，现在公布XBOX上会有一款独立的新作《UNREAL CHAMPIONSHIP II：THE LIANORI CONFLICT》。它是以《UC 2004》为基础，并加入了许多新元素。首先游戏除了有主观动作射击游戏的玩法外，还融入了像《MORTAL KOMBAT》那样的格斗要素，并设有第三人称模式，每位角色都有独立的故事、招式及武器，而人物约有15名。其次在玩法上也有改动，以往游戏中可在迷宫内拾取不同的武器，本作变成开始战斗前已选定武器，而武器是无弹数限制的。当然本游戏会对应XBOX LIVE，可进行对战及下载新内容，对战时最多能让8人参与。

加入了格斗元素。

专为XBOX而开发的作品。

游戏规则也有所不同。

XBOX 美国 星球大战RPG开发续集

猛料度 65分

LUCAS ARTS请BIOWARE开发的“星球大战”RPG游戏《STAR WARS：THE KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC》，在XBOX和电脑上推出后便大受欢迎，仅仅是XBOX版已卖出超过30万套。现在厂商发表会制作续集，详细内容要等到4月下旬才能公布，相信会继续在XBOX上推出，喜欢该作品的游戏迷要留意了。

开发续集可说是合情合理的(图为前作)。

XBOX 美国 美版XBOX主机会再度减价

猛料度 65分

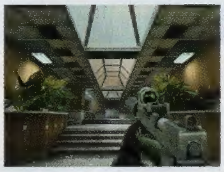
根据美国的《纽约时报》和《华尔街日报》的报导，美版XBOX将会在4月进行另一次减价，新的售价为149美元(约人民币1300元)，另外还会推出一个与《HALO》同捆的套装，售价169美元(约人民币1550元)。其实目前香港的春季限定版附送两款游戏后的价格也与这个差不多了，所以相信行货版的XBOX不会受到影响。不过每逢任何一方厂商减价，总会牵动别的主机，而据SCEA表示，他们暂时没有减价的计划。

目前行货版已经很超值了。

PS2 欧洲 SCE决定出手搞独占开发

猛料度 70分

SCE以《HALO》作为主要竞争对手的主观动作射击游戏《KILLZONE》，是由GUERRILLA GAMES公司制作的，目前GUERRILLA GAMES也为其他厂商，如EIDOS开发别的游戏。现在SCE欧洲宣布，他们已和GUERRILLA GAMES签署独占契约，在一定时期里该公司只能为SCEE制作游戏，当然有关的年限并不会很短，相信该公司往后会参与PS3甚至PSP的软件制作。看来大家都在把握时机，将有实力的开发公司据为己有，让肥水不流外人田。



《KILLZONE》令厂商一举成名。

PS2 美国 D&D将变成动作AVG

猛料度 65分

RPG元祖系列《DUNGOENS & DRAGONS》(《龙与地下城》)，每逢提到它总会令人联想到3D主观视点RPG，不过事易时移，这个老牌作品也要寻求变化。ATARI预定在PS2上推出的最新作《D&D：FORGOTTON REALMS DEMONSTONE》中，题材就会变成动作冒险类，可以控制主角作战杀敌。而特别之处是可操控许多人物，如果以战士、魔法使和弓箭手三人为一队，玩家可随时改变操控的角色，闯过不同的关卡，其余两人则会由电脑以人工智能来控制。就算是款纯粹的动作冒险游戏，也是个新尝试了，本游戏预定秋季发售。

变成动作冒险游戏。

可任意转换角色。

以三人为一个队伍。

GC 世界 新型号GC削弱机能降成本

猛料度 65分

目前为了迎合不同人的需要，游戏机也会有各种不同的映像输出格式可供选择，像PS2和XBOX所有映像都是由一个端子输出，再配以不同的映像线来表现画面的。但GC却因为要迁就原有的专用线，结果需要另设一个数码AV输出端子(D端子)，并能对应有逐行扫描功能的电视。然而从5月份开始GC将会删去这个端子，厂商的理由是至今只有低于1%的人才使用到它，为了降低生产成本，所以才作此决定的。

GBA 日本 超级中国人升级再现

猛料度 65分

年龄较大的游戏迷，应该还记得以前NAMCO曾推出过动作游戏《SUPER CHINESE(超级中国人)》，此后该系列由CULTURE BRAIN延续下去，时至今日厂商决定在GBA上令此作品复活，推出《SUPER CHINESE HERO ADVANCE》。该游戏是重制系列的第一作《SUPER CHINESE LAND》，并加入了第二作《SUPER CHINESE LAND》中的运动会模式。能二人合作双打，预定5月发售，定价4800日元。

ETC 美国 洛奇化身为育成拳击游戏的人物

猛料度 70分

在日本改编自漫画的拳击育成游戏《第一神拳2》广受欢迎，想不到海外厂商也会跟风。UBI SOFT决定在PS2和XBOX上推出以米高梅的经典拳击电影《ROCKY(洛奇)》为题材的育成拳击游戏《ROCKY LEGENDS》。游戏中的故事模式让玩家扮演洛奇，体验他的拳击生涯，游戏中备有8种训练。当然电影中的经典拳击手如阿波罗、伊凡力高都会登场。而XBOX版还会对应XBOX LIVE，可进行网上对战。预定今秋发售。

电影中的拳击手尽数登场。

变成育成SLG游戏。

杂项情报

★PS2版《侍魂零》已决定在6月24日发售，暂时未知会追加什么新的游戏模式，售价6800日元。

★一度取消发售的GC动作游戏《WARIO WORLD》，终于预定在5月27日推出，价格未定。

★MD经典射击游戏《钢铁帝国》的GBA版，已预定在4月30日发售，价格4800日元，由STAR FISH移植。

★PS2版《DRAGON QUEST V》推出两天出货量已经突破130万套，而四天内销售93万套的惊人数字，也再次证明了“DQ”的魅力。

★TECMO专为XBOX开发的忍者动作游戏《NINJA GAIDEN》，在美国销量已突破50万套，成绩理想。

★SNK PLAYMORE专为PS2而开发的格斗游戏最新作《THE KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT》，已决定在7月29日发售，定价6980日元。

★未确认情报！美国游戏购物网刊登XBOX的MMORPG《真梦人生 ONLINE》预定9月28日发售。

游戏时刻表

Hit 期待度高　超人气 期待度极高

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

4月

8日	□SHARMAN KING -FUNBARI SPIRITS-(ACT)	Bandai	468元
8日	□SIMPLE 2000 series THE TAXI-You are the driver(RAC)	D3	145元
15日	□Kaena(AVG)	Namco	415元
22日	□KINNIKUMAN-GENERATIONS-(ACT)	Bandai	468元
22日	□SIMPLE 2000 series THE DODGEBALL- World Champion DodgeBaller-(SPT)	D3	145元
28日	□Xenosaga Freaks(ETC)	Namco	295元
28日	□Gungrave O.D.(Chinese Version)(ACT)	Red	285元
28日	□Eyetoy:Play(software only)(ETC)	TBC	295元
29日	□SuperLite 2000 Volleyball Xciting(ACT)	Success	295元
15日	□MVP Baseball 2004(SPT)	EA	价格未定
15日	□James Bood 007 Everything or Nothing(ACT)	EA	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

4月

8日	□通灵王 FUNBAR 1 SPIRIT(ACT)	BANDAI	6800日元
8日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.47 THE 合战关原(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
8日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.48 THE TAXI~司机就是你~(RAC)	D3 PUBLISHER	2000日元
8日	□心之门(AVG)	Gene-X	5800日元
8日	□心之门 初回限定版(AVG)	Gene-X	7800日元
8日	□GUN SLINGER GIRL Vol.1(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
8日	□SuperLite 2000 SERIES 蓝庭铁道 ~BLUE TRAIN 特急 ~(SLG)	SUCCESS	2000日元
15日	□DYNAMITE SOCCER 2004 FINAL(SPT)	A-MAX	价格未定
15日	□BACKYARD WRESTLING(ACT)	EIDOS	6800日元
15日	□BOMBER MAN LAND SERIES BOMBER MAN CART DX(ACT)	HUDSON	5980日元
15日	□红之海 2 Crimson Sea(ACT)	KOEI	6800日元
15日	□Kaena(ETC)	NAMCO	6800日元
15日	□幸福操作官(ETC)	SCE	5800日元
22日	□筋肉人 GENERATION(ACT)	BANDAI	6800日元
22日	□CRIMSON TEARS(AVG)	CAPCOM	6800日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.49 THE DODGE BALL~World champion Dodge Baller~(SPT)	D3 PUBLISHER	2000日元
22日	□DERBY STARION04(SLG)	ENTERBRAIN	6800日元
22日	□新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV(SLG)	IDEA FACTORY	6800日元
22日	□新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	8800日元
22日	□KARAOKE REVOLUTION KID COLLECTION(ETC)	KONAMI	3980日元
22日	□UFC 2004(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
22日	□最强银星将棋4(TAB)	MAGNOLIA	2800日元
22日	□最强银星围棋5(TAB)	MAGNOLIA	5800日元
22日	□WRC II ~RXTREME~ SPIKE THE BEST(SPT)	SPIKE	3000日元
22日	□侦探 神宫寺三郎 KIND OF BLUE(AVG)	WORK JAM	5980日元
28日	□怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！(ACT)	BANDAI	4200日元
28日	□怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！EyeToy CAMERA同捆版(ACT)	BANDAI	6980日元
28日	□超最速！族车王BU~ 传说文理传说2~(RAC)	D3 PUBLISHER	4800日元
28日	□美少女梦工场 PRINCESS MAKER(SLG)	Gene-X	4980日元
28日	□世界最强银星将棋4(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□世界最强银星围棋5(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□XenoSaga Freak(TAB)	NAMCO	4800日元
28日	□ORANGE POCKET ~LUTE~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
28日	□ORANGE POCKET ~LUTE~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
28日	□Eye Toy : Play Soft 单体版(ETC)	SCE	价格未定
28日	□SuperLite 2000 SERIES 兴奋 VELLY2(SPT)	SUCCESS	2000日元
28日	□米奇的 POCKET SWORD(ACT)	TOMMY	价格未定
28日	□HORNTED MANSION(ACT)	YUKES	5800日元
29日	□闪灵二人组 GET BACKERS~ 里新宿最强 BATTLE~(ACT)	KONAMI	6800日元
29日	□对战 HOT GIMMICK ~COSPLAY雀~(TAB)	彩京	5980日元
29日	□对战 HOT GIMMICK ~COSPLAY雀~SPECIAL 版(TAB)	彩京	6980日元

5月

6日	□ONLINE PROWRESTLING (SPT)	YUKES	4800日元
13日	□BEATMANIA II DX 7th STYLE(TAB)	KONAMI	6980日元
13日	□SuperLite 2000 SERIES 花札(TAB)	SUCCESS	2000日元
13日	□PACHISURO 斗魂传承 猪木祭(ETC)	SUCCESS	5800日元
20日	□ULTRAMAN(ACT)	BANDAI	6800日元
20日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.50 THE 大美人(ETC)	D3 PUBLISHER	2000日元
20日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.51 THE 战舰(SLG)	D3 PUBLISHER	2000日元
20日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.52 THE 地球侵略群~SPACE RADAR~(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
20日	□三洋 PACHINKO PARDICE10 ~源先生归来！~(ETC)	IREM	4800日元
20日	□WINNING POST 6 MAXIMUM 2004(SLG)	KOEI	6800日元
20日	□爆走 MOUNTAIN BIKERS(RAC)	SCE	5800日元
20日	□咖喱屋 CoCo壹番屋 今天也精神奕奕吃咖喱！(ETC)	DORASU	5700日元
24日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.12 BUYOBUYO通 PERFECT SET(PUZ)	3D AGES	6800日元
27日	□SEGA AGES 2500 SERIES OUT RUN(RAC)	3D AGES	2500日元
27日	□转生学园 幻苍录(SLG)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日元
27日	□PRINCESS HOILDAY~转侧苹果亭千夜一夜~(AVG)	ALSHEMIST	6800日元
27日	□ESPGALUDA(STG)	ARIKA	6800日元
27日	□胜负师传说 哲也 DIGEST(TAB)	ATHENA	5800日元
27日	□超级机械人大战 MX(SLG) 超人气	BANPRESTO	7980日元
27日	□KELLY SLATERS PRO SURFER(SPT)	CAPCOM	3800日元
27日	□TIONK HAWKS PRO SKATER 2003(SPT)	CAPCOM	3800日元
27日	□MAT HOFFMANN PRO BMX 2003(RAC)	CAPCOM	3800日元
27日	□PANZER FRONT Ausf.B(ACT)	ENTER BRAIN	7800日元
27日	□爱丽斯工作室 ETERNAL MANA(RPG)	GUST	6800日元
27日	□爱丽斯工作室 ETERNAL MANA 限定版(RPG)	GUST	9800日元
27日	□BLOODY ROAR 4(FIG)	HUSDON	6800日元
27日	□Lose Aya Sophia(AVG)	IDEAFACTORY	6800日元
27日	□Lose Aya Sophia 初回限定版(AVG)	IDEAFACTORY	8800日元
27日	□COLORFUL BOX~To Love~(ETC)	KID	6800日元
27日	□COLORFUL BOX~To Love~初回限定版(ETC)	KID	8800日元
27日	□F~FANATIC~(AVG)	PRINCESS SOFT	6800日元
27日	□F~FANATIC~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	7800日元
27日	□实战 PACHISURO 必胜法！北斗之拳(ETC)	SAMMY	3800日元
27日	□实战 PACHISURO 必胜法！北斗之拳(初回限定版)(ETC)	SAMMY	5980日元
27日	□MLB2004(ETC)	SCE	5800日元
27日	□VIB-RIPPLE(PUZ)	SCE	价格未定
27日	□WRC3(RAC)	SPIKE	6800日元
27日	□吉野家(ACT)	SUCCESS	3800日元
27日	□麻雀霸王 真剑胜负(TAB)	每日 COMMUNICATION	2800日元
31日	□Train Simulator 九州新干线(SLG)	JIHAN 九州商事	5714日元
未定	□GTA 3 Vice City(AVG)	CAPCOM	价格未定
未定	□FOOTBALL KINGDOM TRIANGLE EDITION(SPT)	NAMCO	3980日元
未定	□电车 DE GO！FINAL(SLG)	TAITO	6800日元
未定	□BEAST SAPP(ACT)	日本 AMUSEMENT 放送	4800日元
未定	□机神咆吼 DEMON BRAND(SLG)	角川书店	7800日元
未定	□机神咆吼 DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	9800日元

6月

3日	□舰长战记(SLG)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5980日元
3日	□SPAWN 运命之锁(ACT)	NAMCO	6800日元
3日	□SuperLite 2000 ADVENTURE 代替您的回忆 ~Memories Off~(AVG)	SUCCESS	2000日元
10日	□放学后的 LOVE BEAT(AVC)	D3 PUBLISHER	4800日元
10日	□ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING(ACT)	KONAMI	5800日元
10日	□ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING 初回限定版(ACT)	KONAMI	价格未定
17日	□SLOTTER UP CORE 3 他打！(ETC)	DORASU	价格未定
17日	□PIZZICATO POLKA - 缘锁现夜 -(AVG)	KIDS	6800日元
17日	□十二国记 - 赫赫王道 红绿羽化 -(RPG)	KONAMI	6800日元
17日	□FROGGER RESURE(ACT)	KONAMI	5800日元
17日	□SILENT HILL4 THE ROOM(AVG)	KONAMI	6980日元
17日	□GUN SLINGER GIRL Vol.2(ACT) 超人气	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
17日	□DearS(AVG)	MEDIA WORK	6800日元
17日	□DearS 初回限定版(AVG)	MEDIA WORK	7800日元
24日	□神魂合体！GODANNAR(ACT)	BANDAI	价格未定
24日	□3年B组金八先生 站在传说的教坛上！(AVG)	CHUNSOFT	价格未定
24日	□樱板消防队(AVG)	IREM	6800日元
24日	□FISH EYES 3 记忆碎片们 Best Collection(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
24日	□XENOSAGA EPISODE II ~善恶之彼岸~(RPG)	NAMCO	6800日元
24日	□XENOSAGA EPISODE II ~善恶之彼岸~限定版(RPG) Hit	NAMCO	16800日元
24日	□3LDK~变得幸福吧~(AVG)	PRINCESS SOFT	6800日元
24日	□3LDK~变得幸福吧~(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	7800日元
24日	□J.LEAGUE 创造职业球会！04(AVG) Hit	SEGA	6800日元
24日	□侍魂零(FIG)	SNK PLAYMORE	价格未定
26日	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元

7月

15日	□实况 POWERFUL 职业棒球11(SPT)	KONAMI	价格未定
29日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.14 ALIEN SYNDROME(STG)	3D AGES	2500日元
29日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.15 DecAthletue Collection(SPT)	3D AGES	2500日元

2004年内

夏季	□FULL HOUSE KILL(ACT)	CAPCOM	价格未定
夏季	□网球王子 结成最强队伍吧！(SPT)	KONAMI	价格未定
夏季	□PRINCE OF PERSIA~时间之砂~(ACT)	SCE	价格未定
夏季	□SuperLite 2000 ADVENTAGE 此花 PACK~3个事件簿~(AVG)	SUCCESS	2000日元
夏季	□撞原童桌球一直线(SPT)	SUCCESS	4800日元
夏季	□涂鸦王国2(暂称)(ETC)	TAITO	6800日元
秋季	□BURNOUT 3(暂称)(RAC)	ELECTRONIC ARTS	6800日元

2005年内

未定	□天外魔境3 NAMIDA(RPG) Hit	HUDSON	价格未定

发售日未定

□神魂合体 GODANNAR(ACT)	BANDAI	价格未定
□游戏王 CAPSULE MONSTER COLOSSEUM (SLG)	KONAMI	价格未定
□PATISSIER 的小猫(暂称)(AVG)	PIONESOFT	6800日元
□PATISSIER 的小猫(初回限定版)(暂称)(AVG)	PIONESOFT	7800日元

GAME 科技风

PLAYSTATION

5月

未定	□BLACK MATRIX DOUBLE ON(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元
未定	□BLACK MATRIX DOUBLE ON 初回限定版(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元

GAME 科技风

DREAMCAST

3月

未定	□SENTINMENTAL PRELUDE - 再会~(AVG)	NEC INTERCHANNEL	价格未定

4月

15日	□风之歌(AVG)	KYARARA	7500日元
28日	□ORANGE POCKET ~CORNET~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
28日	□ORANGE POCKET ~CORNET~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
28日	□Cherry Blossom(AVG)	TAKUYO	6800日元
28日	□Cherry Blossom VOICE CD 同捆版(AVG)	TAKUYO	7800日元

5月

28日	□歌唱 TUMBLING DICE(AVG)	REINDEER	6800日元
28日	□歌唱 TUMBLING DICE 限定版(AVG)	REINDEER	7800日元

6月

17日	□PIZZICATO POLKA~缘锁现夜~(AVG)	KID	6800日元

7月

29日	□Lien ~停不了您的歌声~(AVG)	KYARARA	7500日元

发售日未定

□PATISSIER 的小猫(暂称)(AVG)	PIONESOFT	6800日元
□PATISSIER 的小猫(初回限定版)(暂称)(AVG)	PIONESOFT	7800日元

GAME 科技风

X-BOX

4月

15日	□式神之城II(STG)	KIDS STATION	4800日元
22日	□电脑大战 ~DroneZ~(ACT)	METRO 3D JAPAN	6800日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
29日	□CREATURE -Grabbed by the Goufies-(ACT)	MICROSOFT	5800日元
29日	□GUILTY GEAR XX #RELOAD(FIG)	SAMMY	4800日元

5月

20日	□Crimson Skies:High Road to Revenge(RAC)	MICROSOFT	6800日元
20日	□TONY HAWK' S UNDERGROUND(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
20日	□METAL ARMS: GLITCH IN THE SKY(Xbox WORLD COLLECTION)(STG)	MICROSOFT	4800日元
27日	□天诛参 ~ 回归之章 ~(ACT)	FROM SOFTWARE	6800日元
27日	□蓝色的泪(AVG)	PANZER SOFTWARE	6800日元

6月

10日	□RALLY SPORT~CHALLENGE2~(RAC)	MICROSOFT	价格未定
24日	□METAL SLUG 3(ACT)	PLAYMORE	价格未定

8月

26日	□PSYVARIAR2(STG)	SUCCESS	4800日元

2004年内

夏季	□PSYVARIAR2(STG)	SUCCESS	4800日元

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

4月

29日	□PIKMIN 2(ACT)	任天堂	5800日元

5月

20日	□ETERNAL ARCADIA LEGEND 廉价版(RPG)	SEGA	2800日元
27日	□WARIO WORLD (暂称)(ACT)	任天堂	5800日元

7月

15日	□实况 POWERFUL 职业棒球11(SPT)	KONAMI	价格未定

2004年内

未定	□MARIO STORY 2(暂称)(ARPG)	任天堂	价格未定
冬季	□火炎之纹章 苍炎之轨迹(SLG) Hit	任天堂	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

4月

9日	□麻雀 COLLECTION(TAB)	CULTURE BRAIN	4800日元
15日	□星之卡比 镜之大迷宫(ACT)	任天堂	4800日元
16日	□蜡笔小新 呼风唤雨 CINEMA LAND 大冒险 (AVG)	BANPRESTO	4800日元
22日	□试练 MONSTERS NET SARU(SPT)	CHUNSOFT	价格未定
22日	□MARIO GOLF GBA TOUR(SPT)	任天堂	4800日元
23日	□ROCKMAN ZERO 3(ACT)	CAPCOM	4800日元
23日	□宇宙之 STELLVIA(ACT)	KING RECORD	5800日元
23日	□魔卡少女樱 MAGIC 卡 <樱之卡牌>~ 小樱与好朋友 ~(AVG)	MTO2	4800日元
23日	□Welcome to PiaCarrot！！3.3(AVG)	NEC INTERCHANNEL	5900日元
23日	□ULTLAMAN TACTICS(SLG)	ROCKET COMPANY	价格未定
29日	□睡眠眼镜君(ETC)	KONAMI	4980日元
29日	□NARUTO 忍术全开！最强忍者大集结2(ACT)	TOMMY	4800日元
29日	□MICKY POCKET RESWORD(ACT)	TOMMY	4800日元
30日	□可爱宠物 GAME GALLERY(ETC)	CULTURE BRAIN	价格未定
30日	□钢铁帝国 from HOT.B(SLG)	STARFISH	4800日元

5月

13日	□机动战士 GUNDAM SEED 与朋友在战场上(AVG)	BANDAI	4800日元
20日	□SHINNING SOUL 廉价版(ARPG)	任天堂	3800日元
21日	□SUPER CHINESES HERO ADVANCE(ACT)	CULTURE BRAIN	价格未定
27日	□新忍者茶茶丸 +JALECO COLLECTION GBA(ACT)	JALECO	4800日元
27日	□METROID ZERO MISSION(暂称)(ACT)	任天堂	4800日元
28日	□查查丸 Jr. 传承记(暂称)(ACT)	JALEKO	4800日元
未来	□超级中国人Ⅰ・Ⅱ ADVANCE(ACT)	CULTURE BRAIN	4800日元

6月

17日	□FROGGER 古代文明之谜(ACT)	KONAMI	4800日元
24日	□杜鲁尼高大冒险3 不思议之迷宫 ADVANCE(ARPG)	SQUARE ENIX	4800日元

7月

29日	□POWER PRO 小子 POCKET 1・2(SPT)	KONAMI	4800日元

2004年内

夏季	□LEGENDS 苏醒试练之岛(RPG)	BANDAI	价格未定

GAME 科技风

Nokia N-Gage

2004年内

春季	□Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
夏季	□Pandemonium(AVG)	Nokia	价格未定
未定	□Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Tom Clancy's Splinter Cell?(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Ashen(ACT)	Nokia	价格未定
未定	□Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	□Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	□Sega Rally Championship(RAC)	Sega	价格未定
未定	□Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	□MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

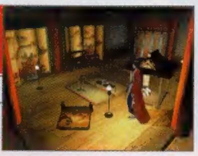
《Monster Hunter（怪物猎人）》刚一推出就获得当周的销量冠军，在国内也颇受欢迎，其独有的武器打造等特色以及丰富的离线游戏要素都是成功的原因。《Ninja Gaiden（忍者外传）》虽然首周销量仅仅将近4万，但是考虑到Xbox在日本的总销量，也算勉强可以接受，在国内则是近期Xbox上最火的游戏之一。相比之下，《MGS 孪蛇》的销量就更惨了点，精心制作的大作也无法获得相应的销量，这无疑会对厂商制作GC游戏的热情造成重大打击……

读者票数截至4月8日

劲GAME人气榜 TOP 10

上星期推出的恐怖游戏《九怨》，在没有其他大作威胁之下登场人气榜。暂时占据第2位，被国民RPG的《DQV》压着，而《真三国3 EMPIRES》及《鬼武者3》等全部顺降一级。之后数周没有大作推出，相信此人气榜位置将有一段时间不会改变。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	1	DRAGON QUEST V ~天空之新娘~	PS2/SQUARE ENIX/3月25日/RPG/7800日元	327	679
2	新	九怨 ~kuon~	PS2/FROM SOFTWARE/春季预定/ACT/价格未定	303	303
3	2	真·三国无双 3~EMPIRES~	PS2/KOEI/3月18日发售/ACT/4280日元	289	989
4	3	鬼武者 3	PS2/CAPCOM/2月26日/AVG/6980日元	271	2471
5	4	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	PS2/KONAMI/2月19日/SPT/6980日元	244	2352
6	5	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	211	2527
7	7	NINJA GAIDEN	XBOX/TECMO/3月11日/ACT/7800日元	174	1125
8	6	机动战士GUNDAM 战士们之轨迹	GC/BANDAI/3月18日/ACT/6800日元	146	535
9	8	MONSTER HUNTER	PS2/CAPCOM/3月11日/ONLINE RPG/6800日元	133	761
10	10	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	GC/KONAMI/3月11日/ACT/6980日元	117	562



上周日本销量榜 TOP 10

《MONSTER HUNTER》初登场立即成为日本销量榜的第一位，由销量可以看到日本都渐渐对PS2 ONLINE游戏接受。而第4位的《NINJA GAIDEN》，首周销量都有接近4万，已经算是XBOX上不俗的销量。此外新上榜的还有《MGS: TTS》及《ONE PIECE棒球》，分别占第6及第7位。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	MONSTER HUNTER	PS2/CAPCOM/3月11日/ONLINE RPG/6800日元	120640	120640
2	3	POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	54069	1694345
3	4	FAMICOM SUPERMARIO SERIS	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	52562	279031
4	新	NINJA GAIDEN	XBOX/TECMO/3月11日/ACT/7800日元	39935	39935
5	2	鬼武者 3	PS2/CAPCOM/2月26日/AVG/6980日元	37630	466145
6	新	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	GC/KONAMI/3月11日/ACT/6980日元	35952	35952
7	新	ONE PIECE GOING BASEBALL	GBA/BANDAI/3月11日/SPT/4800日元	33435	33435
8	5	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	25290	949614
9	6	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	PS2/KONAMI/2月19日/SPT/6980日元	22705	440647
10	1	CUSTOM ROBO BATTLE REVOLUTION	GC/任天堂/3月4日/ACT/6800日元	22441	95822

本周日本销量榜 TOP 10

《真三国 3Empires》初登场就有超过15万的销量，以一个推出第3回的游戏来说已经是相当高的数字。第2位的《ARMORED CORE》在日本有一定的支持者，FromSoftware的代表作。而GC推出的《塞尔达4支剑+》也突破5万的销量，暂列销量榜第3位。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	真·三国无双 3~Empires~	PS2/KOEI/3月18日/ACT/4280日元	153045	153045
2	新	ARMORED CORE ~NEXUS~	PS2/FROM SOFTWARE/3月18日/ACT/7800日元	86138	86138
3	新	塞尔达传说 4 支剑+	GC/任天堂/3月18日/ARPG/5800日元	54782	54782
4	1	MONSTER HUNTER	PS2/CAPCOM/3月11日/ONLINE RPG/6800日元	54636	192949
5	新	樱大战物语 神秘的巴黎	PS2/SEGA/3月18日/AVG/6980日元	52726	52726
6	新	网球王子2004Glorious Gold·Stylish Silver	GBA/KONAMI/3月18日/ACT/4980日元	50193	50193
7	2	POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	49576	1743921
8	新	机动战士GUNDAM 战士们之轨迹	GC/BANDAI/3月18日/ACT/6800日元	40478	40478
9	3	FAMICOM SUPERMARIO SERIS	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	35587	314618
10	新	波波罗古罗伊斯 月亮法则之冒险	PS2/SCE/3月18日/RPG/5800日元	33109	33109

日本主机销量榜

由于日本游戏市场方面已经进入淡季，因此不论主机还是游戏的销量有回落的迹象，主机方面其中以GBASP下跌比较多，未能突破4万的销量，反观PS2在3月底还有《DQV》的带动，相信PS2可能保持固定的销售数字。

游戏龙虎榜

马里奥故事2 暂定

名作《马里奥故事》的续篇将在NGC上登场。这次主要介绍超人气角色马里奥的全新的冒险旅程。

GC	任天堂	2004年发售预定	ARPG
游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM

“像纸片一样的”马里奥又展开了一个全新的冒险!

曾经在2000年N64主机上发售的充满动作要素的《马里奥故事》，受到广大玩家的支持和好评。这次决定在NGC平台上发售其续篇。本期介绍的《马里奥故事2（暂定）》不但继承了前作中受到广大玩家好评的独特要素，还增加了全新的内容。画面，游戏系统，演出等部分均有飞跃式的改进，超级有趣的冒险正在等待着马里奥。这次我们就复习一下前作，之后再仔细调查一下本作的内容吧。

这里就是马里奥的家

◀▼其实本作的故事目前并不明确，到底会发生什么样的剧情呢?

只有像纸一样的马里奥才能作出的表演

好像变成纸板一样的2D角色在3D构成的立体空间中跑来跑去，这就是本系列的最大特征！而且跟前作不同，本作中还加入了可以利用“像纸片一样”的特性来完成的剧情。这与只追求演出表现上的前作相比是一个很大的改进。

▲从横向看是一个普通的角色，但改变一些角度就会变成一个“像纸片一样”的角色。这在前作中只不过是利用改变角度来欣赏角色，可是在本作中却存在利用“像纸片一样”的特性来解开各种陷阱迷题的新要素。

还能成为纸飞机!

▶本作中的马里奥会变成纸飞机在空中飞翔。这也是利用到了“像纸片一样”的特性，并只有本作才能实现的一个场面。本作除此之外还准备了很多类似的场面。除了纸飞机以外还能变成什么形态呢？真的很期待啊！

马里奥

桃子公主

向着大海，向着天空 没有边际的冒险舞台

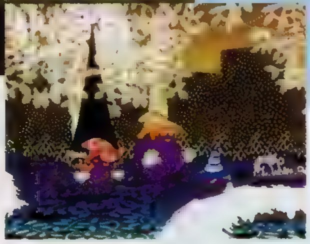
▲▶马里奥坐船驶向大海的场景。船主是位叫马鲁克的人。难道它是海贼船吗？

◀坐在类似于飞空艇的机械上在天空中翱翔的场面。在后面追赶的难道是敌人的飞空艇吗？

◀曾经在前作中登场的喜欢花的佛拉瓦，这次会不会给马里奥花之种子呢？

这就是冒险的舞台和敌方角色吗？

▲在雪中前进的马里奥。在背后跟着马里奥的是克里波吗？看来和前作的伙伴“克里奥”有些不同。



▶有点像幽灵似的谜之三人组，看起来好像是敌方角色。他们到底有什么阴谋呢？

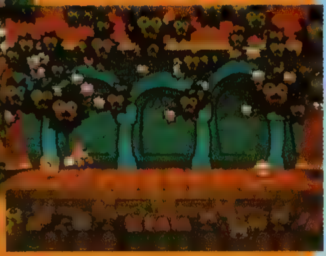
▶看起来很荒凉的街道，其中间摆放的是绞首台……

大量的角色一次全部出现

如果马里奥在战斗中与敌方角色接触就会进入战斗画面。本作的战斗画面中，除了作为战斗对象的敌方角色以外，还存在着许多观众。马里奥就在这样舞台式的画面中展开战斗。在一场战斗中会同时出现大量的敌人，其具体的数量可以从下图中一目了然，我们勇敢的马里奥竟然一个人去面对数量如此之多的敌人。当然要对付一个个敌人时，还真不知道什么时候才能战斗结束呢！所以要想办法一次性地打倒所有的敌人才行。说不定在战斗过程中你会发现可以用令人意外的方法将这些敌军团一网打尽！

大量的敌军团从天上落下来！

会有1000只那么多吗？



▲▶长得像黑毛虫似的敌方角色，而勇猛地去面对这些敌军团的人正是“英雄”马里奥。有张图是敌军团逆袭的场面，如果仔细观察你就会发现有不同颜色的敌人。

一个非常热闹且非常开心的战斗画面

▲普尼族和刺猬族混在一起的乱斗状态。在这种情况下马里奥会采取什么样的行动呢？

▶《马里奥》系列”中为人熟悉的敌方角色卡隆，不停地从空中落下来，其数量超过1000！马里奥绝对有生命的危险啊！

充满动作要素的RPG游戏！

本系列的战斗是马里奥和敌人按照顺序进行攻击的回合制战斗。在角色头上显示的指令菜单中选攻击或者其他的选项，就可以使出跳跃攻击，槌子攻击等各种进攻方式，而且在前作中受到好评的“动作指令”也仍然存在。此外攻击敌人的时候进行追加操作，如果成功的话可以给敌人更大的伤害。

从初学者到达人都能享受到乐趣的动作指令

▶选择马里奥头顶上的动作指令！可以发动各种各样的攻击方式及使用道具，还能执行作战变更指令。

◀在前作中，选择星标志的指令就能召唤出星之精灵，借助它的帮助，可以使用特殊技能，本作中会怎么样呢？

好像还能够使用特殊技

▲这就是动作指令。选择槌子后，把3D摇杆推向左边就能把槌子举起来，看准时机打向敌人！

掌握好时机，用力踩向敌人

▲▶跳跃后踩敌人的瞬间按A键。如果成功的话画面上会显示NICE的字样。

冒险中经常光顾的地方

旅店

这是回复体力的地方。如果在和敌人的战斗中减少了体力，就要到旅店回复体力。这是在冒险中最经常去的地方。

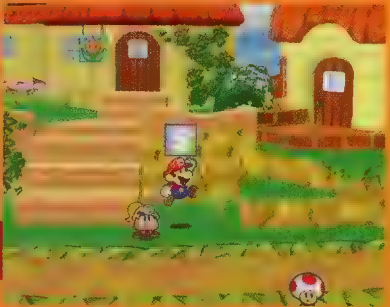
徽章屋

有了徽章马里奥就获得各种特殊的能力。比如图片中的徽章，可以使战斗中的马里奥的体力逐渐回复。

在这里可以使用战斗中获得的金币来购买各种道具。道具店里存在着很多战斗中有用的道具。

道具店

马里奥世界的各个地方都存在着标有S标志的记录块，顶一下记录块就能够保存当前的游戏进度。



记录块

各种各样的陷阱

前作的目的就是从库巴手中夺回桃子公主和“星之杖”，所以马里奥使用各种能力面对库巴的手下和陷阱。由于本作的目的还不能够明确下来，但看起来好像有更多的库巴手下和陷阱在等着马里奥。本作除了“《马里奥》系列”中熟悉的角色以外，还有一些全新的角色登场。本作冒险的目的究竟是什么呢？

马里奥冒险的世界里充满了各种陷阱

▲发现一个“大石头脸”，是敌人还是伙伴？

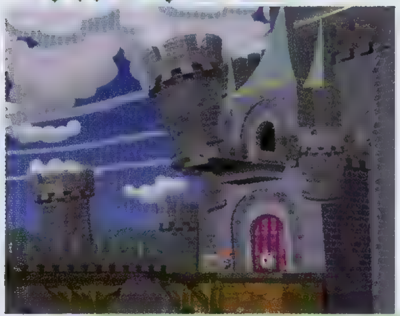
被重重迷团包围着的千年之门

▶看起来好像跟剧情有着很密切的关系。

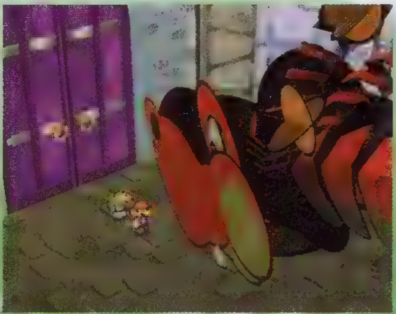
好大一个敌方角色

这是阻挡马里奥的敌方角色的其中一个，叫做“巩巴巴”。从画面中能看出它到底有多么巨大。不知马里奥怎样去对付这么巨大的敌人呢？会使出什么样的招式呢？

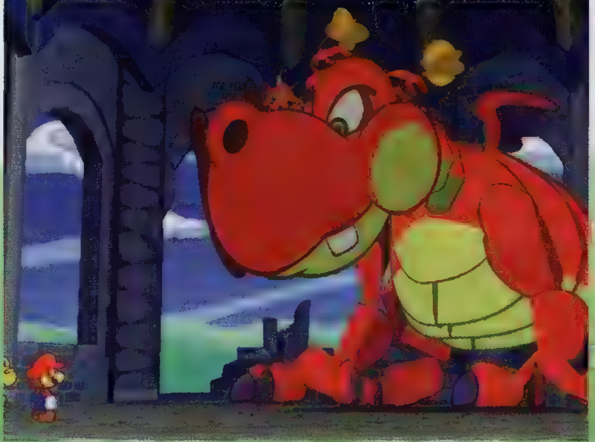
巩巴巴出现！



◀一座大门紧锁的巨大谜之城堡，城堡的主人会是谁呢？

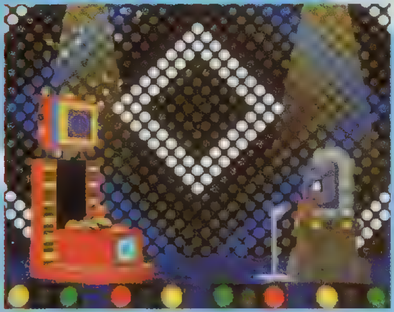


▶巨大的巩巴巴 这个巩巴巴是敌人还是伙伴？看来还是像敌人……



趣味十足的迷你游戏和补充要素

游戏中除了主线剧情以外还有迷你游戏等其他要素。在这里你可以参加猜谜大会，还能使用马里奥以外的角色进行小游戏。本次主要介绍其中3个迷你游戏。

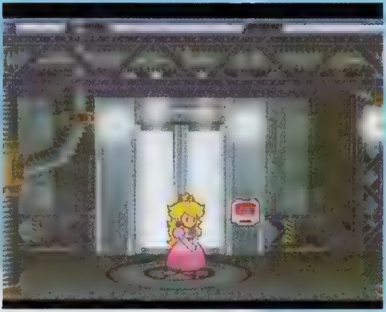


猜谜大会

坐在解答席上的马里奥，要解答各种游戏中的谜语。到底会有什么样的谜题等待着马里奥呢？

桃子公主的冒险

前作中的有些场面能够使用桃子公主进行游戏，看来本作中仍然存在操作桃子公主的场面。



超级库巴兄弟？

◀这幅画面到底是怎么回事呢？难道库巴是主人公？本作中的库巴会不会帮助马里奥呢？真是令人期待啊！

开发状况

70% 已完成

现在的开发进度很顺利，不久之后全新的《马里奥故事》就能和大家见面了。这次除了演出方面以外，触发剧情和陷阱都和“像纸片一样”的2D角色有着密切的关系。整体来看，相信本作能够成为就算不玩，只是站在旁边看看也会觉得很开心的一款游戏。敬请广大任天堂迷期待！

任天堂 企划部

PS2

●●新作狙击●●

●CAPCOM ●暂定 2004 年秋季●1 人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定
●http://www.capcom.co.jp/●PS BB UNIT ,NETWORK ADAPTOR ,MULTIMATCHING BB 对应

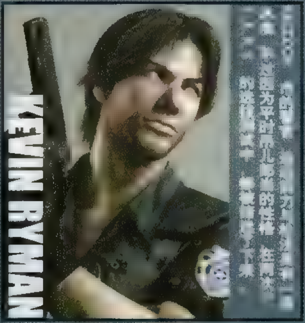
去年12月推出的《BIOHAZARD OUTBREAK》在短短的四个月后，续集作品便已经正式公布。新作《BIOHAZARD OUTBREAK FLIE 2》基本与前作一样，玩家可以在众多主角中任择其一并与其他角色一同在危机四伏的环境下逃出生天。

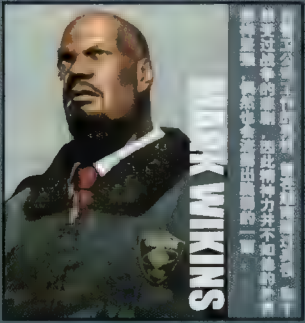
BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2（暂定）

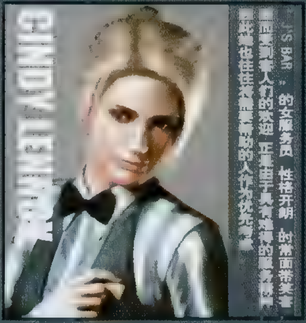
© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

原班人马再次登场！

《BIOHAZARD OUTBREAK》内的8名主角，将会在本作中再度登场，每个人都有不同的能力，进行关卡的攻略时也有不同的策略。







充满危机的动物园

前作以充满丧尸的RACCOON市为舞台，并设有5个不同的剧本，让玩家体验在不同状况下的逃生经历。而本作则会以前作中没有提到的全新故事为中心，让玩家可以在崭新的舞台中展开新的冒险。本次将会为各位玩家介绍其中一个原创的剧本。

9月某日，美国中西部RACCOON市突然发生了前所未有的生物灾害。整座城市也因此而变成人间地狱。在街头拼命逃避丧尸袭击的主角们，在逃亡的途中来到RACCOON市的著名景点——无人的动物园中……

动物园内

从市内四处徘徊的丧尸的魔掌中逃脱的主角们，来到了动物园的后门前，但当这道门打开之后，等待他们的却是另一场逃亡的开始……

BIOHAZARD OUTBREAK FLIE 2

Text：义经 Design：MW

受病毒感染而疯狂的大象

在RACCOON动物园内养饲了20年以上的非洲大象，受到病毒的影响而失去常性，向所有接近它的人进行攻击！就连动物园内的闸门，也在这头庞然大物的脚下变成了废铁！堪称“《BIOHAZARD》系列”中最强的敌人！

逃进无人动物园中的主角一行人，在动物园内遇上的竟然是拥有庞大身躯的疯狂大象！从游戏画面中看，就可以发现这头大象的体型是多么巨大。主角们想来只有逃命的份儿了，根本没有还击之力！相信这头大象会与《BIOHAZARD 3》中的追迹者一样，是一般的兵器所不能打败的敌人。

●CAPCOM●暂定2004年秋季●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定
●http://www.capcom.co.jp/●PS BB UNIT，NETWORK ADAPTOR，MULTIMATCHING BB对应

动物园内隐藏着的秘密是……？

在遍布各类观光点的RACCOON市动物园内，主角们一方面要防范大象的袭击，一方面还要继续进行搜索。为了能够生存下去，到底要找到什么有价值的情报才行呢？他们又能否从这个危机四伏的动物园内逃走呢？玩家所使用的角色的能力现在还不清楚，冒险中说不定会有出乎意料的剧情呢！

小队协力的作用大增！

本作中对于同伴间的合作、分工，以及应付突发的意外等要素，都增加了不少。同伴角色的剧情描写也会更加深入、细致，让玩家们一同冒险的感觉比起前作大幅上升！

不可缺少的网上连线功能

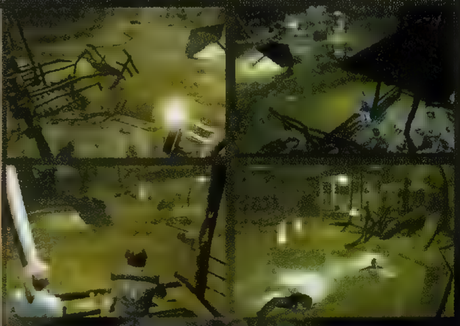
本作与前作一样，也设有网上连线的功能。只要使用PS2专用的上网周边，再加上利用“MULTIMATCHING BB”的服务，就可以连线上网，与其他玩家一同进行最多4人的协力模式。

植物园？

在动物园中，除了动物以外，看来还设有类似植物园的地方。在草木丛生的植物园内，等待着主角们的到底是什么呢？是一时的平静，还是……

餐厅

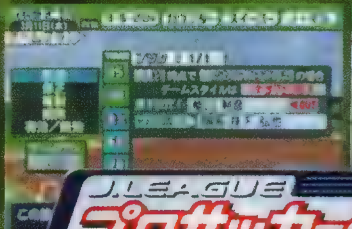
动物园内有一间餐厅，不过餐厅四周布满了大批的丧尸。餐厅的招牌上有一个大象的标志，看来大象是这个动物园的招牌动物呢！

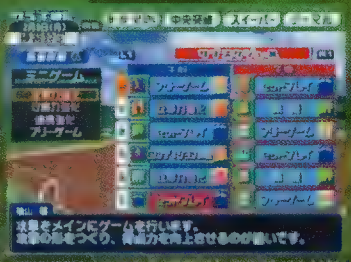


沼地

在RACCOON市的动物园内，还有类似沼泽的地带，相信这是因为动物园内会有两栖的生物吧。在这个地区中，部分建筑物被破坏而沉入水中，难道这里还有那种具有强大破坏力的生物？

●SLG●1人玩●6月24日发售●1人玩●7140日元●记忆容量未定●DVD-ROM





J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04

育成足球之王 卷土重来！

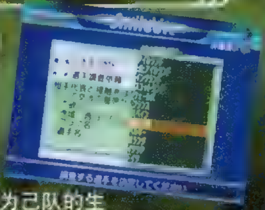
大量全新要素陆续送上！

“《J联盟创造职业球会》系列”能够一直坐稳育成足球游戏的第一把交椅，主要原因是每一作都不断地加入新的元素及作出适当的系统改良，而在新作《J联盟创造职业球会2004》中，在这个两方面都有不同的调整，现在让我们一起来看看各种新增要素吧！

追加海外两国的联赛

在新作《2004》中，将会对应最新一季的日本联赛资料以及追加巴西及葡萄牙两个国家的最新联赛，除了可以跟这两国的球队比拼外，还可以通过球探直接召募外国的球员，成为己队的生力军。而在新作里，比赛时组合画面数目也会大幅增加，让大家可以经常看到不同类型的比赛状况，至于现场解说方面，本次请来了新泻 ALBIREX 的教练反町康治担任。

追加新的视点。

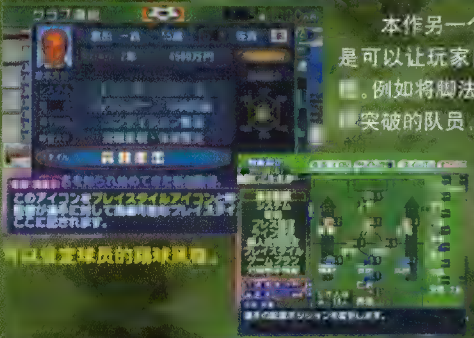


导入德比大战的概念

为了增强游戏的故事性，在《2004》中“宿敌球队”的地位会大幅提升，宿敌球队除了会不断跟玩家争夺联赛冠军外，还会不时地进行德比大战，让双方有决一雌雄的机会。总而言之，一些有关两支球队的事件会大幅增加，彼此的关系也会比以前更加密切。

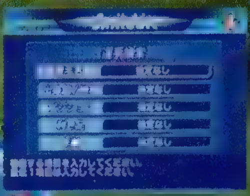
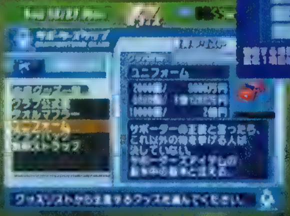
设定球员的踢球风格

本作另一个最引人注目的特点，就是可以让玩家自由设定球员的踢球风格。例如将脚法好的球员设定为专用盘球突破的队员，视野广阔而传球准确的球员，便可以设定为队伍的“司令塔”，以此类推，新增了这个设定，可以让玩家根据球员的特性，建立一支技术更全面的球队。


可以设定球员的踢球风格。

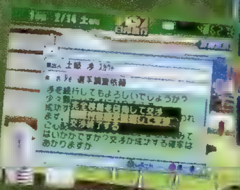
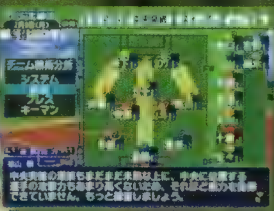
改良特别练习系统

在前作中，每一位教练只能指定一位球员进行“特别练习”，这个系统在新作中加以改良，玩家可以同时设定多位球员进行特别练习，比以前方便许多。但要留意，进行特别练习会增加该球员的疲劳度，在赛程紧密的情况下，究竟应该怎样取舍呢？

增加借用球员的选项

跟现实足球一样，在新作《2004》中玩家也可以向其他球队提出“期限付移籍”，意思就是“借用球员”。借用球员的好处是不用立即支付一大笔转会费，便能让有实力的球员加盟到队伍中，瞬间增强球队的实力。当然，“借用球员”是有一定期限的，在过了期限后球员便会返回母队，辛苦换回来的连携效果也会随之消失，所以“借用球员”有利也有弊，但对于一些弱队来说，仍是一个有效提升球队实力的好方法。

充实的网上模式

新作《2004》自然也会对应上网功能，本次玩家可以通过网络下载对战球队的资料，以及跟其他网上玩家交换名片，另外比赛的规则也会有所改变，使网上对战功能变得更加完善。

J联盟创造职业球会 04

Text：秀吉 Design：Jo

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04 超大量新要素大公开！

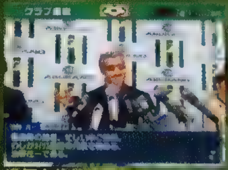
©SEGA ©Sm...

●SEGA ●6月24日发售 ●SLG ●1人玩 ●7140日元 ●记忆容量未定 ●DVD—ROM

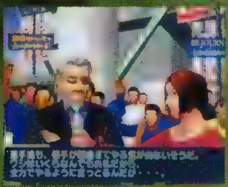
面目可憎的敌队教练登场！

在《J联盟创造职业球会'04》中将会注入大量的新元素，增强了游戏的故事性，并使育成系统更为完善，接下来就由笔者继续为大家介绍一下各种新增的元素，让玩家先睹为快。

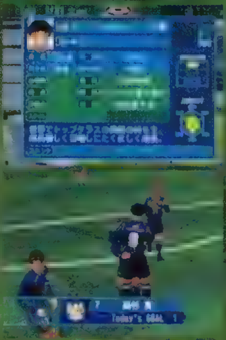
令人讨厌的敌队监督



满怀自信的油野教练。

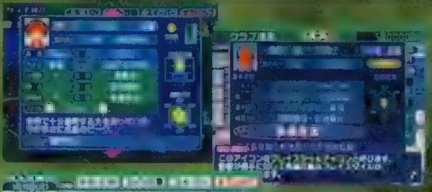


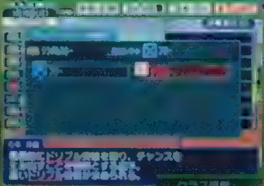
敌队对手能力出众，……使出全力……



前面为大家介绍过在《球会'04》中会加重敌方球队的剧情，而目前公开的这个正是敌队教练"油野茂一"。油野茂一从外貌上看像一位50来岁的老伯，但说话尖酸刻薄，经常将对手批评得无地自容。由于在财政上受到"奕巴夏"会长的资助，因此有能力收购世界级的球员，大幅度扩充自己的球队的实力，而在前作《2002》中被称为"会走的万里长城"的安达迅，将会成为敌队的主力球员。

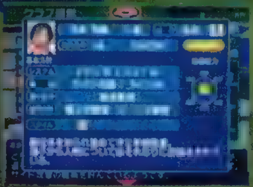
踢球风格的取得方法？



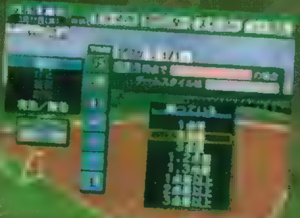


虽然有一些球员在开始时已有了自己的一套踢球风格(PLAY STYLE)，但事实上大部分球员的踢球风格都是继承自教练的指导的。当球员们长期在同一位教练的旗下进行训练时，便会学习到该名教练的踢球风格。因此在聘用教练前，一定要留意他们擅长的风格是否适合自己的球队，否则会令球员一时间难以适应，踢不出应有的水准。

未持有特殊的踢球风格就会被球为……

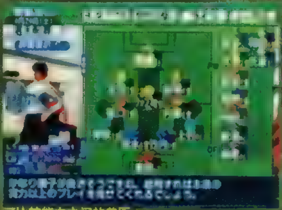


GAME PLAN系统再度改良



这是依照着不同赛况来作出指示的甚便利的"GAME PLAN"系统，在新作中将会再次改良。玩家能够在"同时间内"组合出多种不同的GAME PLAN，令战术配搭更加具有灵活性。另外，在GAME PLAN中还会加入一个名为"FUZZY"的选项，假如在GAME PLAN内被指定的球员已不在后备席上，便会自动找出其他球员进行替代，令GAMEP LAN不会有"替补真空"的情况出现。

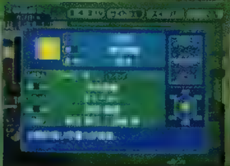
能力差距更加明显

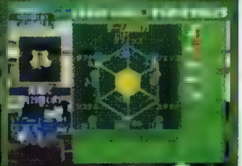


可比较能力之间的差距。

左侧的箭头是攻击力，右侧是防守力。

为了使调配球员和决定战术，在球员交换时玩家可以同时看到两位球员的的能力并作出比较，选择一位最适合的球员上阵。另外，关于敌队的情报也将更加详细，阵型、战术和主力球员等重要资料能够一目了然，对于制定战术相当有帮助。

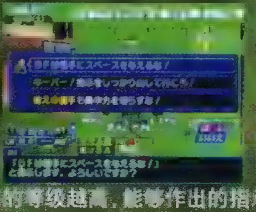




比赛画面大幅强化

《球会'04》中的比赛画面将会比前作更为细致，球员的动作也更加流畅，就好像正在观看真实的球赛那样，而球队进攻时的画面组合也会相对有所增加，尤其是在表现入球方面肯定能够令老玩家耳目一新。总而言之，视觉的冲击力将会大幅POWER UP，让玩家享受到足球运动的快感。

中场时作出指示



在一……中选择一……

本作中新增的元素，身为球队教练一部分的玩家可以在中场时向球员作出战术指示，例如要求在前场进行压迫战术或者巩固己队的防线等。球队在……的等级越高，能够作出的指示也会更加具体并具有建设性，而且在比分落后的情况下，还可以鼓励球员重振士气。

被重新布置场上位置的球员会有明显地改变。

J.LEAGUE 创造职业球会04
Text：秀吉 Design：SL

PS2

新作狙击

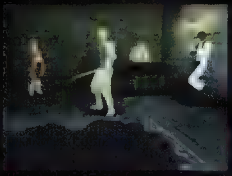
●SAMMY●6月24日●AVG●CD-ROM●记忆容量 250KB
●对应 Duel Shock 2●6800日元●http://www.sammy.co.jp/

Vampire Panic

吸血鬼复活！神秘退魔组织出击！

以被诅咒的村落为舞台的恐怖游戏。面对突如其来的吸血鬼，并要在有限的时间内拯救村民，使游戏的紧张感大增！

© Sammy ※图为开发中之画面。



本作中要一边与吸血鬼战斗，一边还要在限定时间内，将村民解救出来。当敌人出现后，除了会向主角攻击之外，还会对由主角带领的村民进行偷袭，所以游戏中要兼顾的东西很多，令玩家产生前所未有的刺激感觉！

本作由开发《高机动幻想》的ALPHA SYSTEM所开发，使游戏中全新的队伍系统能够展现在玩家眼前。

登场角色介绍

在《Vampire Panic》中，三名角色可以自行切换使用，以将村民救出为目的。以下将会介绍这3个人的攻击方法以及作战特色，在不同的状况之下切换为最适合的角色是极为重要的。

那斯迪的武器是剑，攻击范围广，可以一击将数个敌人击退。

那斯迪

调查及解决世界上怪异事件的组织ISLA中的骑士。实战经验不多，不过剑术高明，是位手执重剑的热血汉子。

艾比尔

ISLA 中的神枪手，一身牧师的打扮，拥有非常珍贵的退魔士的能力，外貌相当冷傲，令人难以捉摸他的性格。

艾比尔的枪可以用作远距离攻击。

玛莉

隶属于 ISLA 的女性格斗家，年幼时被 ISLA 的干部所收养，出生时因为某种事件而得到特异能力，右眼经常用眼罩覆盖着，在黑暗中会透露出谜之光芒。

在避难所中可以切换不同的角色进行游戏。

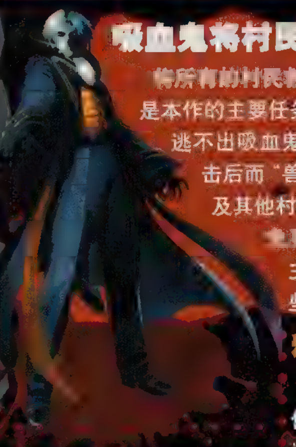
游戏的舞台 STORY

1806年，比洛加鲁特王国边境的一座村落中，被封印的吸血鬼突然复活。专门调查及解决世界上怪异事件的组织"ISLA"就此事派出先发队伍，任务是对吸血鬼进行再次封印。不过在这个过程中，任务失败，而其中的伤者更成为了新一批的吸血鬼……

与先发队伍失去联络之后，ISLA 再次派出另一批队员赶往出事地点。在被恐怖气氛所笼罩的村落里，队员们能够拯救出所有的村民吗？

ISLA是什么？

专门调查及解决异常现象及怪异事件的世界性退魔组织，由被称为 VAMPIRE HUNTER 的成员所组成。



吸血鬼将村民兽人化！

将所有的村民救出，并送到避难所中是本作的主要任务，不过有部分村民却逃不出吸血鬼的魔掌，被吸血鬼袭击后而"兽人化"，成为袭击主角及其他村民的敌人，因此为了避免更多的村民被兽人化，主角必须尽快拯救出那些未被袭击的村民。

村民受到吸血鬼的袭击！

兽人将会向主角们发动袭击，保护村民是最重要的一环。

带领村民抵达安全的场所！

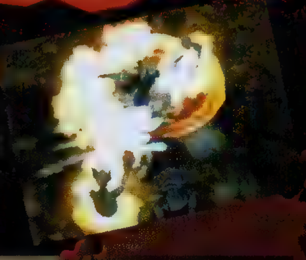
当遇到吸血鬼或魔物袭击时，主角先要带领着村民到安全的地方避难。当玩家击退敌人后才能继续前进，因此要成功地保护村民变成了极为重要的任务。

主角向村民做出简单的指示，这样可以让主角专心抗敌。

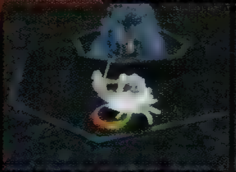
当带领着一定数量的村民时，就要尽快将他们带到避难所中暂避。

利用不同的技巧将敌人击倒！

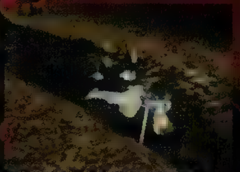
三个主角都以独特的动作进行战斗，但基本上每位角色都有通常攻击、紧急回避、威力较大的重攻击以及必杀技，玩家要根据不同的状况使用不同的角色出战。



不同角色的必杀技都不同，那迪斯的必杀技可以同时间将不同方向的敌人击倒。



将敌人锁定是最基本的攻击技巧。



当敌人攻击时进行紧急回避。

Vampire Panic
Text：猫部 Design：sam

GUNDAM: Battle Assault 3

©创通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2004

高达格斗篇首度突袭PS2！

在E3展表举行之际，BANDAI率先公布将会在PS2上推出首个高达立体格斗游戏《GUNDAM：Battle Assault 3》。在此之前，大部分的高达格斗游戏都是以横向卷轴为主，本作的立体背景舞台，相信可以为各位高达迷带来全新的感觉！

●PS2●BANDAI●推出日未定●FTG●1至4人玩●媒体未定●记忆容量未定●价格未定●http://www.bandai.co.jp

大量高达机体选择

相当有气势的招式！

这款即将在E3上发表的游戏，据本社了解，玩家可以从25部不同的机体中选择一部出战，其中大部分是来自目前大人气的“《GUNDAM SEED》系列”，包括FREEDOM GUNDAM、JUSTIC GUNDAM、BUSTER GUNDAM及FORBIDDEN GUNDAM等，就算连非高达机体如ZnO、LaGOWE等都会有数登场。至于玩家熟悉的《GUNDAM WING》及《G GUNDAM》系列的机体，将会以隐藏机体的方式出现，相信高达迷会相当期待吧！

大量机体可供玩家选择。

部分登场机体一览

丰富的战斗模式

2对2的Tag Team对战！

暂时已知游戏共分为5个主要模式，目前已公开的有对战模式(Versus)、2对2小组战(2 vs 2 Tag Team)及合作战斗模式(Cooperative Combat)。除此之外相信会有以TV版故事流程为主的故事模式(Story Mode)包含在游戏之内。

高达对战的画面。

会被敌方的机体围困吧！

战斗画面超逼真

游戏中无论高达机体或者是舞台背景，都将会以全3D的画面效果来显示，相信这会令各位玩家有全新的感觉。另一方面，游戏背景中的建筑物，会因为激烈的战斗而被破坏或坍塌，令战场上危机重重！

[illegible]

[illegible]

高达身后的建筑物已被损坏！

游戏系统初次公开!

TEKKEN : NINA WILLIAMS
DEATH BY DEGREES
デス・バイ・ディグリーズ

© 1994 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. （图为开发中画面）

●NAMCO ●预定2004年内发售 ●ACT ●1人玩
●媒体未定 ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.namco.co.jp/

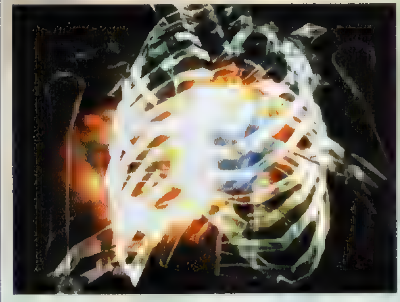
游戏的名称《死亡认证 铁拳：尼娜·威廉姆斯》如今终于正式确定，而有关游戏系统的内容也正式披露了，想知道超级女特务尼娜过去的遭遇，便不能错过本次的介绍了！

↑左摇杆主要控制尼娜移动，拉动的话还可做出回避动作。

独特的操作系统

游戏采用了相当特别的操作系统，玩家只须利用左右两个摇杆，便可控制尼娜作出移动、攻击及防御等各种动作，即使是不擅长玩动作游戏的玩家也可轻易掌握。

←装备了手枪的尼娜，只须连续拉动便可向2个方向攻击。

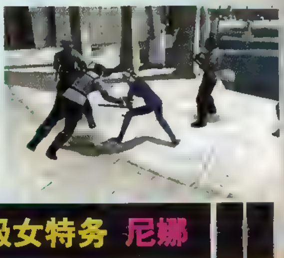


←只须把游标尽快移到心脏位置再按键，便可成功地从敌人身体内部进行破坏。

ACTION PART

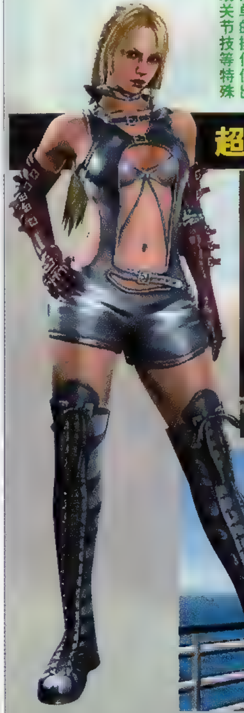
游戏的战斗部分主要以多人数全方位的战斗来进行，通过两个摇杆的不同组合，便可令尼娜使出不同的招式来进攻或防御，接下来会为玩家介绍其中部分招式。而在满足特定的条件后，还可锁定敌人的弱点进行集中攻击，令敌人的内脏受到重创，不论对付首领或喽罗均十分有效。

↑大家熟悉的Devine Cannon，击中后还可施以连携攻击

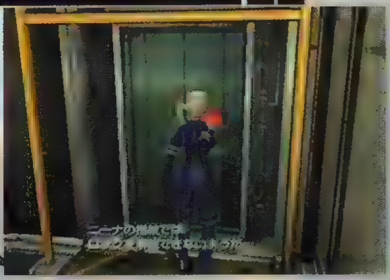


→利用简单的操作使出投掷技或关节技等特殊招式。

↑后空翻是回避敌人攻击的有效手段。



超级女特务 尼娜

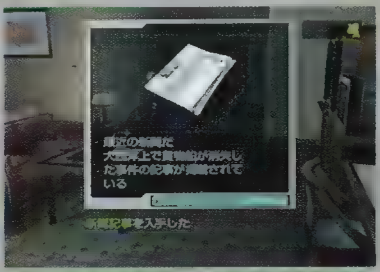


←利用在物件甚至死尸上取得指纹，便可用来开启相关的电子门锁。

ADVENTURE PART

故事的舞台是举行黑市格斗大会的豪华游轮，CIA监视着的秘密组织“卡米耶达”一众干部也聚集于此观战，为了取代失手的同僚，尼娜便只身登上游轮进行调查，游轮上包括赌场、餐厅、巨大的游泳池等设施，尼娜要在各处进行搜查，而最终目的就是要把“卡米耶达”彻底消灭。

↑发现可疑的物件时便要按□键进行调查。



↑敌人已被失败的同伴惊动，大大增加了执行任务的难度。

↑右上方的天线接收显示为一格时，便代表已接近记录点了。

DEATH BY DEGREES 铁拳：尼娜 WILLIAMS
Text: Dr. Game Design: MW

Xenosaga EPISODE II

ゼノサーガ エピソードII

Jenseits von Gut und Böse

善悪の彼岸

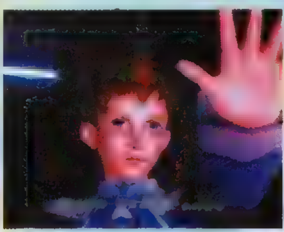
© NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

● NAMCO ● 暂定 6 月 24 日 ● RPG ● 1 人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 292KB ● 6980 日元 ● http://www.namco.co.jp/

前作登场人物的过去，将会逐渐在《异度传说 EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸》中揭晓。本期将会以JR.为中心，介绍与他有关的人物与剧情。少年时代在特殊部队“U.R.T.V.”中认识的路比特与亚鲁比特，后来相互间产生争执，以至现在的对立。本作中会为两人之间的关系做个了断吗？

JR.(路比特)

[illegible]上已经是一名 26 岁的男人了。他是特殊部队“U.R.T.V.”部队的生还者之一。



由于外表看起来很年轻的关系，平时的身份是佳能的儿子。

佳能·古佳(尼古列特)

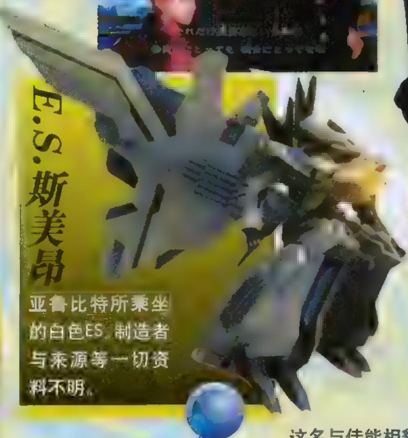
[illegible]R.T.V.”部队的生还者，与希鲁玛合力，对 U-TIC 机关进行监视。

亚鲁比特·皮亚索那

[illegible]染了精神，性格大变。

希鲁玛

[illegible]美路迪亚纷争的事件开始就对 U-TIC 机关的兴起抱有戒心。

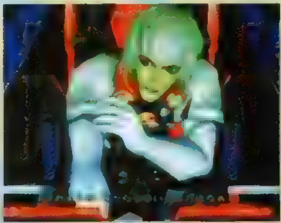


E.S.斯美昂

亚鲁比特所乘坐的白色ES，制造者与来源等一切资料不明。

JR.与亚鲁比特再度对峙

14年前，JR.与亚鲁比特在“U.R.T.V.”中，是一对相当要好的朋友，然而在美路迪亚纷争时，由于被名为“乌杜”的神秘意识体污染，令亚鲁比特失去了人性，最后还失去了踪影。此后对 JR.相当痛恨。



在前作中为了夺取“Y资料”而将MOMO 捉走。两人年轻时代的回忆。

年轻时代的亚鲁比特

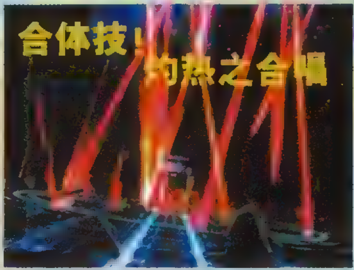
年轻时的亚鲁比特，原来是一个性格内向的少年。某日，亚鲁比特为了将自己的再生能力显示给其他同伴看，于是对着自己的头部开枪。其后马上被JR.斥责，得知只有自己拥有再生能力的亚鲁比特，感到相当不安与恐惧。

他到底是谁？

这名与佳能相貌相似的金发青年，到底是谁呢？与JR.、亚鲁比特、佳能三人又有什么关系？

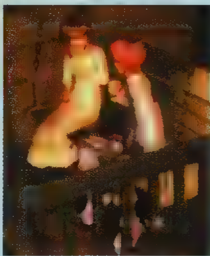
战斗场面公开

与前作《异度传说 EPISODE Ⅰ》一样，JR.同样使用手中的两把手枪作为主要的攻击武器，除此以外，本次还会为各位玩家介绍 JR.与积奇的合体攻击。



JR.与樱的邂逅

尤莉的女儿樱，同时也是MOMO 的原形。由于精神治疗与“U.R.T.V.”的训练，在艾撒非路中与 JR.初次相遇。



被樱深深吸引着的JR.，与她定下了一生守护着樱的承诺。

樱的精神世界

由樱的精神所创造出的世界，当中的设施与 JR.一行曾经住过的实验设施一模一样。但在这个世界之中，却只有樱一人。

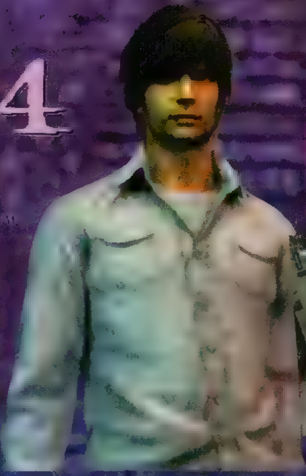
XENOSAGA EPISODEII 善恶之彼岸 Text:文聪 Design:SL

©1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo ※图为开发中画面

SILENT HILL 4 THE ROOM

サイレントヒル4 ザ ルーム

让玩家体验前所未有的恐怖感觉的恐怖冒险游戏"《寂静岭》系列"，其最新作《SILENT HILL 4 THE ROOM》的舞台是一间令人毛骨悚然的房间，主人公亨瑞被关闭在这个房间里，唯一的生路只有浴室墙壁上的一个洞穴，他甘愿冒险走入洞穴中，然而却并不知道即将闯入那个充满异形怪物的可怕世界……



亨瑞·唐森

20多岁的青年，两年前搬入游戏里的舞台——"302号室"居住。

为了生存下去，迫不得已跟异形怪物战斗。

闭锁的玄关

主人公亨瑞在5天内持续地做着同一个梦，当他醒来的时候，发觉已被困在302号室里面，房间的大门被铁锁链封锁，窗户也打不开，究竟发生了什么事？

铁管

该系列中最常见的武器，长度约为1米，威力弱但容易使用。

酒瓶

一种充满暴力的武器，经过多次使用后攻击力会有所增加。

电话不通

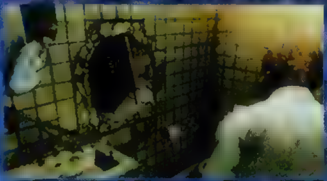
即使亨瑞大声呼救也无人理会，他尝试用电话与外界取得联络，可惜电话也打不通……

平常的房间

被关闭在房间里面，眼前的一切跟平时一样，只有大门被重重地锁上。

墙壁的洞穴

正当亨瑞感到绝望之际，突然传来一声巨响，走到浴室里查看了一下，才发现墙壁上出现了一个洞穴，亨瑞原以为终于找到逃生之门，然而却想不到洞穴的另一边是可怕的地狱……



调查302号室

只要接近可调查的物体，视图就会自动锁定到目标上。

身处302号室时用主观视点来进行游戏，当物体接近视线的中央附近处，画面上会出现一个"眼睛"的图案，这时按下○键可以进行调查。在房间各处展开调查，说不定能够找出引起异变的原因。

从房间大门的防盗眼中向外看，可以见到公馆走廊上的情况，邻居用疑惑的目光看看302号室，除此之外还发觉到走廊墙壁上的奇怪手印。

防盗眼

邻居用疑惑的神情看着302号室，不过无论亨瑞怎样叫喊，外面的人都毫无反应。

窗外风景

从寝室与大厅的窗户向外看，能够看见街道的风景及其他房间的居民，似乎这一切与平时无异。继续细心地观察周围的环境，希望能收集到更多有用的情报。

除了亨瑞一人，仍然如往常一样的外界

新作狙击

● KONAMI ● 6月17日发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量78KB
● 6980日元 ● http://www.sh2004.com/ ● DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

SILENT HILL 4 THE ROOM

Text :MINAMOTO Design :SL

BLOODY ROAR 4

人类转变为兽人的格斗战，这就是“《BLOODY ROAR（血腥咆哮）》系列”的一大特色。前作推出至今已有两年时间了，有关日版最新作的消息终于被公开，目前已知除了原有的10名角色之外，还将有3名新人物加入，以下逐一为玩家介绍。

登场人物

新作中参战人物包括前作中的10人，以及全新的3位角色，下列是他们的个人资料介绍。不过据消息指出，游戏中还将有好几名隐藏人物，留待我们日后再作详细报导。

NAGI

新角色之一的“NAGI”，与“ALICE”、“URIKO”、“JENNY”等相比属于截然不同的女性，其中一只眼呈赤红色，而右手隐藏着重大的秘密。

REIJI

身体上纹有图案的男子，暂时不知他参加本次比赛的目的，攻击方式主要集中在一双长腿上。

RYOHO & MANA

即使在战斗中也是一同上阵的这两人，他们的服饰令人联想到与佛教有关的东西，同样不知道他们参加战斗的原因，有很多谜团围绕着他们。

YUGO

为了兽人和人类的未来，担当非政府组织“WOC”领袖职务的青年，常用类似拳击的战斗技。

GADO

过去是战场上骁勇善战的佣兵，从满身结实的肌肉就能知道他属于力量型角色，常用摔角类的攻击技俩。

URIKO

由于改造实验在中途停止了，结果变成与众不同的“半兽人”，常使用被称为“六合风轮式”的武术，根据输入的指令顺序，攻击技会出现很大的变化。

ALICE

YUGO的助手，放弃原本的护士工作参与到WOC组织的活动中，擅用敏捷快速的身手愚弄敌人。

XION

解开了“无量之兽石版”的封印，因而得到强大力量的男人。兽化后的型态与地上存在的其他生物截然不同，最擅长中距离的攻击。

JENNY

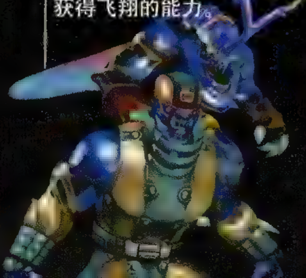
一方面是世界著名的模特儿，一方面是在国际上活跃的间谍，行动速度极快，兽化后懂得在空中飞翔。

SHENLONG

活跃于由暴力支配的黑社会中，能够使出被称为“六合蛇轮式”的武术，常运用变化多端的技巧攻击敌人，产生出的连击数比其他参加者都多。

STUN

被BUSUZIMA将身体改造的悲哀战士，动作方面非常迟钝，属于一发必杀的攻击类型，兽化后可获得飞翔的能力。



BUSUZIMA

除了可变成兽人之外，还喜欢用人体来进行残酷的实验，可以说是一名疯狂的科学家，兽化后的型态是变色龙。

BAKURYU

跟随YUGO和ALICE行动的少年，从小被当作“暗杀者”那样培养，懂得使用多种忍术。

角色育成

《血腥咆哮4》的追加系统之一，就是所谓的角色育成模式，玩家只要把“能力”附加在身上，就能够创造出一名全新的角色，不过目前详细的资料未明。

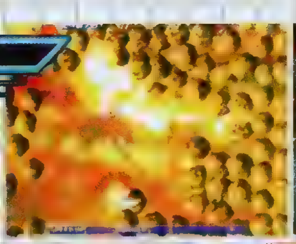
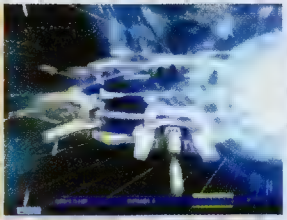
© 2004 HUDSON SOFT　© EIGHTING 2004

● HUDSON ● 5月27日发售预定 ● FTG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量85KB ● 6800日元 ● http://www.bloody-roar.com/br4/ ● 8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

BLOODY ROAR 4
Text :MINAMOTO Design :sam

●KONAMI ●预定7月发售 ●SHT ●1至2人玩
●DVD-ROM ●6980日元

GRADIUS V

与《R-TYPE》齐名的横向射击游戏《GRADIUS（宇宙巡航机）》也快要在PS2上登陆了！记得前作《GRADIUS IV》发售已经是1999年的事了，相隔五年后，这款经典中的经典有什么新突破呢？本期为大家介绍《GRADIUS V》新增的武器编辑系统及其中三关的游戏画面。

最新《宇宙巡航机》蓄势待发！

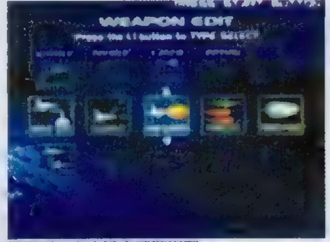
【创造最适合你的武器】

初代《GRADIUS》已经存在有"强化"系统，这也是《GRADIUS》受欢迎的原因。本作依旧是消灭大群敌机或特定敌人，就会掉下"强化囊"，得到一定数量的强化囊，便可使用导弹、激光等武器，还可增设防护罩和OPTION。

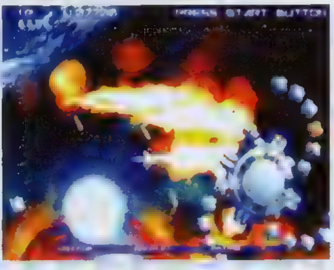
初期只有4种基本武器配备。

说到OPTION（俗称子飞机），本作特别新增了OPTION的阵形系统，OPTION会根据玩家的设定来移动及攻击，阵形共分为4种，以下逐一介绍。

另外，还可在"WEAPON EDIT"画面中设定武器类型。经过多次测试武器与OPTION阵形的组合，最终将创造出最适合自己的武器组合。


爆机后可自由设定武器类型。

火焰激光炮！



TYPE 1 阵形固定

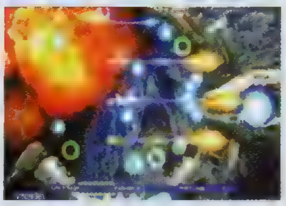
在没有阵形的情况下，OPTION会跟着自机的轨迹移动，这个阵形就是OPTION的位置，固定后当自机向上移，同时OPTION也会向上移；自机前移，同时OPTION也会前移。

TYPE 2 可变攻击方向

利用OPTION操作键＋方向键，可改变OPTION的攻击方向，方便攻击上下两方，特别是攻击背后出现的敌人。

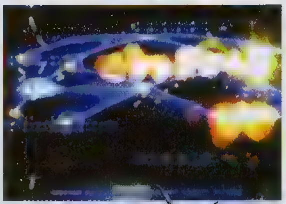
TYPE 3 上下幅度变更

这个阵形会将OPTION固定在自机的上下两方，可使用OPTION操作键改变上下的距离。



TYPE 4 围绕自机回转

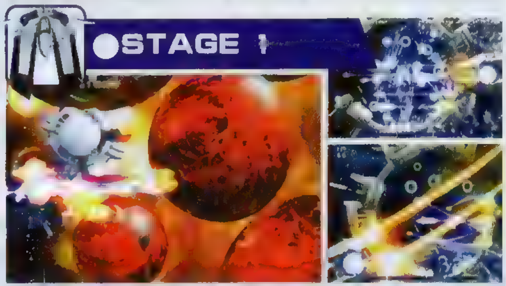
OPTION会围绕自机回转，使用OPTION操作键可以控制OPTION向顺时针或逆时针方向转动。



【STAGE 1、3、5画面公开】

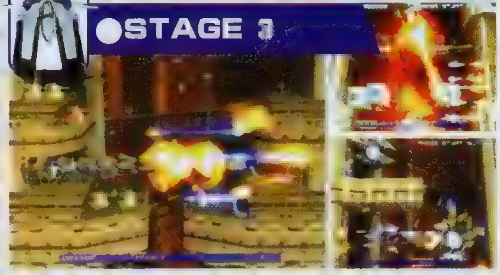
复活节岛石像、宇宙要塞、陨石群、异形体内等经典场景，通通都会收录到《GRADIUS V》中，现在率先公开其中三关的画面。游戏进化到第五作，大量背景和敌人都采用了3D多边形来制作，大幅强化视觉效果！

●STAGE 1



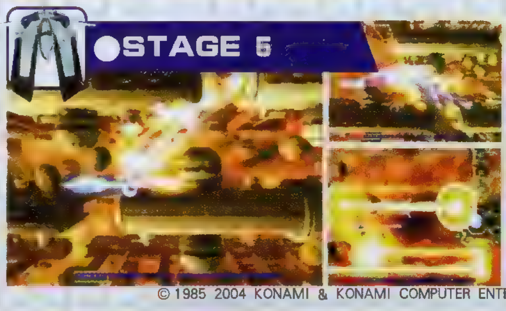
第一关的敌人较弱，而且有大量的强化囊，应尽早强化战机，为往后的激战做好准备。

●STAGE 3



前半部分是从左向右横向移动，中段开始会改为从上往下移动，要利用OPTION尽快消灭底部的敌人，最深处还有经典BOSS"BIG CORE"把守着。

●STAGE 5



周围设有炮台，前方更有大量陨石作为障碍物，如何活用OPTION阵形打开通路成为了攻关重点。

GRADIUS V
Text：风之使者 Design：Kennie

©1985 2004 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO.

© GUST CO.,LTD 2004 / Illustration: 双羽纯
(图为开发中画面)

最新情报发放

在以往的连续数期杂志中，本刊已为大家介绍过《工作室》系列的最新作《依利斯的工作室 永远的精灵》的各类情报，当中包括全新的精灵调合、元素的概念和旅途中重要同伴的介绍等。而本期会再次介绍“精灵调合”以外的另一种调合：“店铺调合”，另外还有最新公布的OPENING片段和最后登场的同伴等。

最新OPENING片段公开

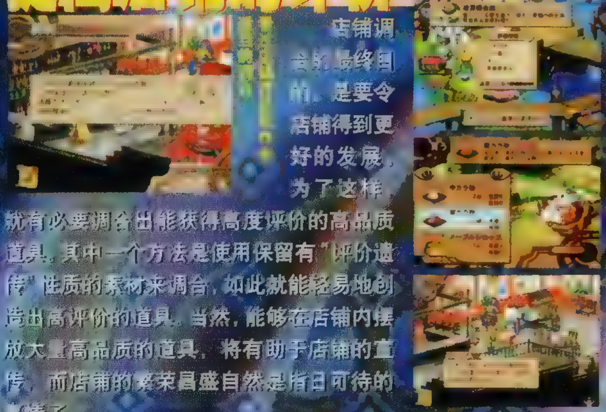
新元素

掌管光素的精灵艾迪露，从外表上看是位活泼开朗的女孩子，主要存在于金、金属等发出光芒的物质中，能够使用蕴藏着光元素的光之力来调合强力的武器。

新人物

迪鲁萨斯的主要工作是对付危害人类的魔物们，跟女主角莉达一样是格鲁格积的一员，因为是同行又是旧相识的关系，最后与主角古尼尔一起行动。虽然本人非常喜爱酒和美女，但却拥有很渊博的知识，是在旅途中为古尼尔指引道路的重要角色。

提高店铺的评价



店铺调合的最终目的，是要令店铺得到更好的发展，为了这样就有必要调合出能获得高度评价的高品质道具。其中一个方法是使用保留有“评价遗传”性质的素材来调合，如此就能轻易地创造出高评价的道具。当然，能够在店铺内摆放大量高品质的道具，将有助于店铺的宣传，而店铺的繁荣昌盛自然是指日可待的事情了。

店铺合成解说

正如系统的名字一样，“店铺调合”就是在店铺内进行的调合工序。由于各大城镇中都必定存在着店铺，所以这种调合能在世界各地任何城镇的店铺内进行，用调合出来的道具协助店铺的发展。一般而言，只要依照店铺的菜单去调合便可，不过针对素材种类的细微变化，还有机会创造出全新的道具来。因为越稀有的道具便有越多人争相搜寻的关系，不断地挑战调合新道具便是游戏的趣味所在。

各种店铺介绍

在游戏中，会出现面包屋、魔法屋等形形色色的店铺，而调合的道具也会根据店铺的种类而有所分别。此外，在店铺内工作的店员们都有各自独特的性格，以下会介绍其中的5所店铺和所属的店员，跟他们达成友好的关系，除了会传授新的调合菜单外，还有可能会发生个别的特殊事件呢。

多多波波

被称为“幻兽”的不可思议的生物，在一座被称为“幻兽之里”的小村中生活。因为喜欢发明的关系，他的店铺也是以机械发明为主。

比奥娜

在嘉邦克镇经营魔法店的少女，漫不经心的性格令她的服务态度不佳，是什么原因令她封闭起自己的内心世界呢？

安嘉鲁

曾经是王室专属“料理人”的他，拥有精湛的料理技术，而现在为了探求料理的真意，正独自展开环游世界的旅程。

朗文

嘉邦克镇的酒场主人，性格温和且平易近人。不过除了在酒场的工作外，根据情况还会干一些秘密而危险的工作。

布丽雅

在亚哥斯镇的高级面包屋内居住兼工作的少女，难道她本身不是亚哥斯镇的人？然而几乎没有人知道她的来历。

●GUST●5月27日发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●6800日元(限定版9800日元)●http://www.salburg.com/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

Atelier Iris Eternal Mana
Text 小志幽凉 Design SL

killer7

以独特的画面风格和世界观为卖点，在公布后令许多业内人士注目的游戏《KILLER 7》，除了当时预定的“GC独占”以外，如今也决定将会在PS2上推出该游戏。故事讲述拥有7种不同人格的杀手HARMAN SMITH与号称“神之手”的恐怖分子之间的对决。

抹杀 HEAVEN SMILE

故事的时代背景是已经平息了所有国家纷争的和平时代，然而就在世界各国间的战争消失之后，和平却再次受到新的威胁，起因就是一位名为“HEAVEN SMILE”的炸弹狂徒。面对HEAVEN SMILE在世界各地进行的无差别炸弹袭击，政府立即邀请被称为“杀神者”的杀手HARMAN SMITH，去完成消灭HEAVEN SMILE的任务。

HARMAN SMITH

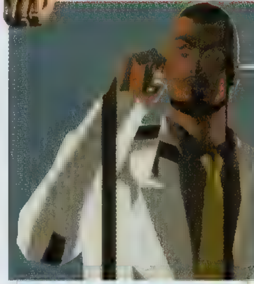
武器：对战车用飞弹

[illegible]本作的主角，[illegible]受到大学生志愿者SAMANTHA的看护，但是当觉醒的时候就会变成号称为“杀神者”的杀手，以压倒性的战斗力将敌人全部粉碎！拥有七种不同的人格，随时改变。

COYOTE SMITH

武器：改造[illegible]

[illegible]最擅长的是将人慢慢折磨至死，是一名南美的帮会分子。与DAN一样，似乎存在着某些性格缺陷。



GARCISN SMITH

武器：消声器护身手枪

[illegible]HARMAN将纪律与部署下达给7[illegible]种人格当中，战斗力可算是最低的一个。

KEVIN SMITH

武器：刀、投刀

[illegible]男人，是“KILLER 7”中唯一一名使用刀的角色。对于他的能力，一切都未被确认过，是一个充满着谜团的人格……

DAN SMITH

武器：COLT PYTHON 改造手枪

经常打算寻找机会，将身为主人的HARMAN杀死的其中一个人格，[illegible]七种人格中是最危险的一员。不过对GARCISN却非常信任，DAN的运动能力优秀，可利用压倒性的机动力将目标杀[illegible]。

KAEDE SMITH

武器：HARD WOHLER

“KILLER 7”中唯一一名女性的人格，能够使用拥有极高杀伤力的独特能力“血之雨”。另外KAEDE对于本身是HARMAN的多重人格之一的事并无感觉。

MASK DE SMITH

武器：榴弹发射器×2

两腕都装备上榴弹发射器的蒙面人，由于皮肤曾被火烧伤，因此要经常戴着面具，同时也为了[illegible]

CON SMITH

武器：全自由手枪×2

“KILLER 7”中，拥有最优秀的听觉的小孩子人格。双眼看不见东西，因此听觉反而变得更加灵敏，操纵着两只全自动手枪，通过四周发出的声音来辨别敌人的位置并进行攻击。

●CAPCOM●PS2版发售日期未定/GC版暂定今年冬季●AVG●1人玩
●DVD-ROM/GC专用光盘●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

KILLER 7
Text:义经 Design:SL

grasshopper manufacture Inc. © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

300年前的恶魔，17岁的高校生，背负着沉重命运的主角。这些就是由IDEA FACTORY推出的原创恋爱AVG游戏中的关键词，这款游戏将于5月面世。本次将会为各位玩家送上5名女主角的泳装与新公开的事件CG。

最新造型与事件CG公开！

玛莉艾德·卡迪那利
Marietta Cardinale

（CV：白石凉子）

在新学期中从意大利转校而来的新生。为人做事积极，且充满活力，对神的存在深信不移，拥有不会怀疑别人的纯真心灵。另一方面，其实她是一直看守着恶魔封印的罗马天主教组织的成员，为了寻找封印在学园内的恶魔而转校的。她同时也是从300年前与主角所转生的恶魔相恋的修女转生而来的。匿称“玛莉”。

藤崎真帆
Fujisaki Maho

（CV：高桥あみか）

与裕司青梅竹马的少女，就读于同一所学校的一年级学生。从小就将主角当作兄长一样看待。性格天真无邪，而且喜欢撒娇。自从主角入住到学校的宿舍里后，有好一段日子都没有再见面了，因而重逢后便经常跟着主角，但也正因为如此被卷入恶魔封印事件之中。对主角所产生的异变也感到相当吃惊。

桑妮亚·洛斯
Sonia Rossi

（CV：水树奈奈）

与玛莉一样是转校到主角所在学园的转校生。散发出令人不敢轻易接近的气质，几乎完全不会流露出自己的感情。除了主角以外，不与任何人来往。她为了寻找某人而来到日本，当遇上主角后就认定主角是她要找的人。称呼主角为“主人”，会经常跟随着主角行动。理由与目的从来不告诉任何人，与主角同样拥有着奇异的力量，看来她与恶魔封印的事件也有着一定关联。

妮娜·卡迪拿利
Nina Cardinale

（CV：生天目仁美）

另一名女主角，玛莉的姐姐，她与玛莉一样，也是守护恶魔封印并阻止恶魔复活的一员。在学园内，除了修女的身份以外，还担任着英语教师的职务。为了寻找100年前被封印的恶魔，而与妹妹玛莉一同来到日本。对恶魔封印的事有着丰富的知识，经常给主角提供各种建议。不过对于主角的真正身份，却一直隐瞒着。

kajiwara吉乃
Kajiwara Yosino

（CV：大内さと美）

主角的同班同学，同时是班上的委员长。成绩优秀，礼仪端正，性格文静。对主角似乎有着特别的感情，经常尝试主动与主角交谈。对于自己身为学园理事长的独生女儿一事，感到有压力。她喜欢读书，是校内读书会的成员。在一次偶然的情况下，被卷入到恶魔封印事件中，当得知主角的苦恼后，尝试替主角分忧。

不可缺少的事件——文化祭

要说学园恋爱AVG中的事件，当然不能缺少一年一度的文化祭。本作虽然以人类与恶魔的悲恋为主题，然而在学园中的日常生活情节也是不可缺少的。本期将会为各位玩家送上最新公布的事件CG，以及各位角色在文化祭上的打扮。

ピクミン2

继续带来有关游戏的最新情报，包括游戏的基本流程、部分原生生物资料以及地底世界的介绍等，肯定能满足每一个PIKMIN的FANS！

©2004 Nintendo（图为开发中画面）

PIKMIN

游戏基本流程&地底世界介绍！

●任天堂●4月29日●ACT●1至2人玩●专用DVD-ROM
●记忆容量27格●5800日元●http://www.nintendo.co.jp

PIKMIN2
Text :Dr. Game Design :SL

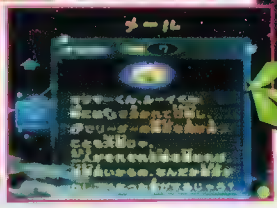
从日出到日落不停地寻宝！

本次游戏虽然没有时间限制，但仍然是以一天作为一个单位进行的，而且在天黑之前，奥莉玛、路易和一群PIKMIN都必须回到太空船之中，否则便会受到凶暴化的原生生物袭击，造成严重损伤！

↑先从太空船中把PIKMIN召唤出来。

→↘派出不同种类的PIKMIN，用来攻击敌人和破坏障碍物，以扩大搜索的范围。

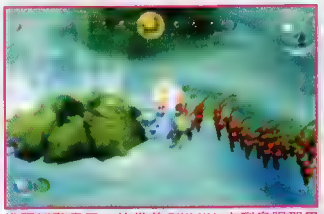
←天马上要黑了，快率领PIKMIN回到太空船之中吧！

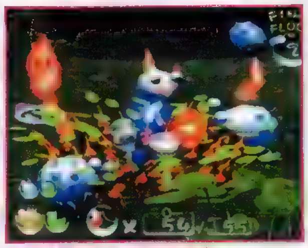

↓在太空船内会收到每天由社长等人寄来的电子邮件

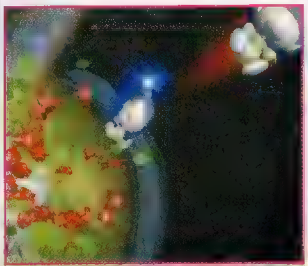
↑太空船暂时离开地面，剩下的PIKMIN只有被原生生物吃掉的份了！

地底世界的秘密

在这个神秘的星球上，有着不少间歇泉，而这些泉眼正是连接地底世界与地面的通道，其实在地底世界中，还有着不少珍贵的宝物，因此假如想早日偿还所有债务的话，便不要错过那些贵重的地下宝物！


发现间歇泉了！快带着PIKMIN走到泉眼那里吧！


地底世界也有不少可怕的原生生物，因此必须步步为营。


再利用间歇泉便可随时回到地面去。

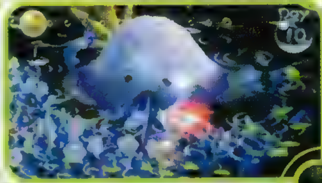
发现了[illegible]

地底世界的宝物一般价值也比较高，绝对不能错过！

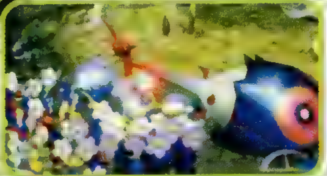
部分原生生物介绍

毛查比
全身长满白毛的巨大查比，性格和能力与查比差不多。

烧查比
查比的毛被烧光之后的样子，看起来很可怕呢！

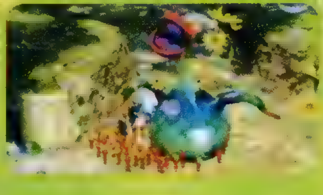


圆目蠕虫
栖息在水边的巨大捕食动物，用触手来捕捉猎物。



羽织虫
特征是背后的花纹，以喙来进行强力的攻击，十分可怕。

花毛虫
好像长花的毛虫那样的原生生物，动作十分滑稽。



吃惊菊
平时装成花的样子，一旦猎物接近，便会张开大口将其吞食。

游戏中会有各种各样的宝物，除了可用来出售，以换取金钱来偿还欠债之外，有些更会对奥莉玛的冒险有极大的帮助，本次便为玩家介绍其中的几种。

© 2004 Nintendo（图为开发中画面）

多种有用宝物公开！！

●任天堂●4月29日●ACT●1至2人玩●专用DVD-ROM
●记忆容量27格●5800日元●http://www.nintendo.co.jp

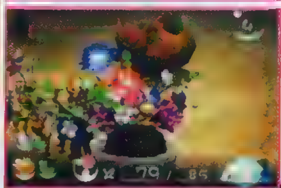
PIKMIN2
Text :Dr. Game_Design :SL

用宝物探测器轻松地寻宝

首先介绍的是这个宝物探测器，只要找到它并将之修理好之后，便可用来协助寻找宝物所隐藏的地点。在画面的右下方会追加探测器的指针，每当接近宝物的隐藏位置时，指针便会抖动，方便玩家发掘宝物。

↑这个古怪的仪器到底是什么呢？

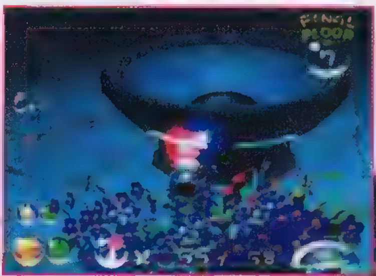
←虽然已经损坏了，但是修好之后还是可以使用的。



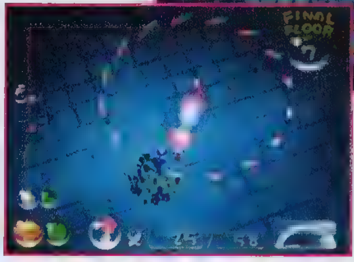
←留意探测器的指针，这样寻宝便会更加容易了！

真空波动扬声器

→原来它就是真空波动扬声器，快试试吹哨子吧！



↓这个看来好像是地球上的扬声器！

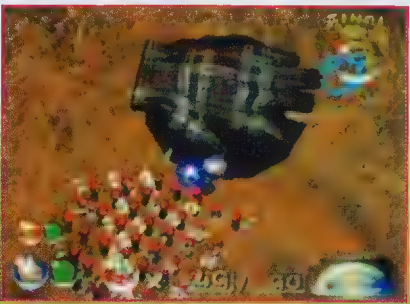


←太好好，哨子的有效范围更远了！

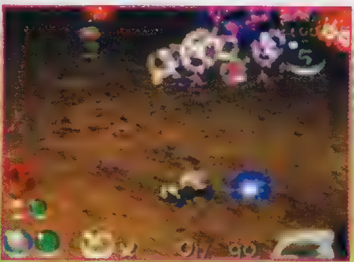
当奥莉玛吹哨子时，会把一定范围内的PIKMIN集合起来，而假如取得真空波动扬声器的话，便可令哨子声传得更远，并能召集更多的PIKMIN加入，对游戏的进行更有帮助！

催眠辅助器

这个“催眠辅助器”可以令PIKMIN把奥莉玛或路易运回他们的太空船中，方便召集更多的PIKMIN来帮忙。



↑这个好像手套的东西莫非就是催眠辅助器？



←PIKMIN会自动把奥莉玛般走！

有趣的奇异植物

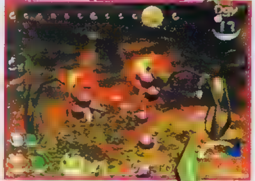
接下来介绍的是一种非常特别的植物：比基奈草，地面上有时会有些霉菌生长着，如果命令PIKMIN把霉菌清除的话，该处便有可能长出比基奈草，待比基奈草结出果实，便可采集回去在太空船内提炼，得到有用的道具。

↑这里有很多霉菌呢，快派出PIKMIN来清理吧！

←长出比基奈草了，之后又会怎样呢？

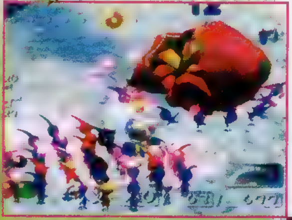
↑比基奈草竟然长出了紫色的果实！拿回宇宙船内进行提炼吧！

↑有时却会长出红色的果实，两者到底有什么分别呢？



↑取得红色的果实则会提炼出“劲辣喷剂”，试试向PIKMIN使用一下吧！

↑用紫色的果实能提炼出“超苦喷剂”，用来对付敌人的话，可以使敌人在一段时间内无法动弹！



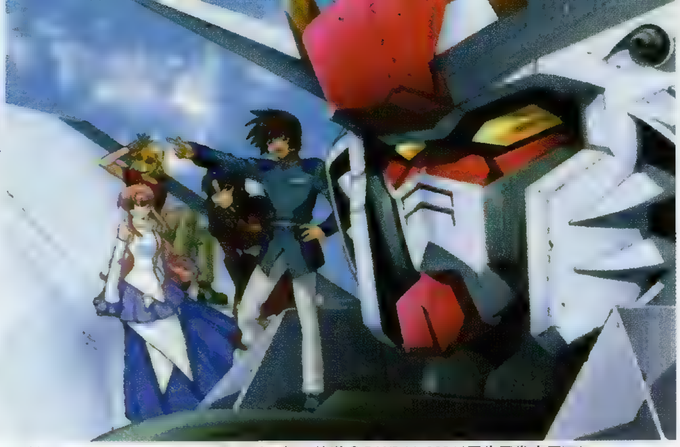
↑原来能使PIKMIN进入亢奋状态，在特定时间内能力得以大幅提升！

战斗系统全面披露！

继上次的冒险部分之后，本次再为玩家送上最令人关心的战斗部分，相信大家在看过之后，肯定会更加期待游戏的推出吧！

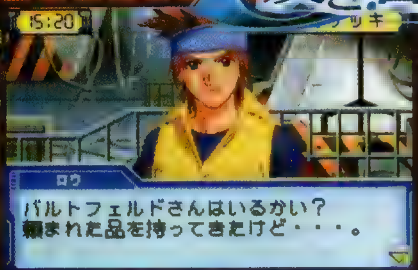
機動戦士ガンダムSEED 友と君と戦場で。

MOBILE SUIT GUNDAM



© 创通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 © BANDAI 2004(图为开发中画面)

●BANDAI●5月13日●AVG●1人玩●卡带●电池记忆
●4800日元●http://www.bandai.co.jp/



▶"ASTRAY"的主角诺欧·杰荷尔 不知其他人物又是否会登场呢？

外传主角堂堂现身！

游戏除了以TV版的《SEED》作为蓝本之外，还加插了即将动画化的外传《ASTRAY》的剧情，让大家能更深入地了解整个"SEED"的世界。

战斗系统初公开！

在战斗时，玩家可以控制自军的MS，把来袭的敌人逐一击倒，游戏中加入了射击游戏的要素，令玩家更能感受到MS战的迫力！

1. 战斗准备

在战斗开始之前，会进入作战指示画面，玩家要先在此确认任务的内容，再根据作战的需要更换STRIKE GUNDAM的装备，以及选择战斗时是否需要支援自机，不同的选择会对战况造成极大的影响。

▲在3种装备中进行选择，也可在作战中途进行更换。

◀支援机体以及驾驶员也是任由玩家选择的

2. 锁定敌机

进入战斗之后，玩家便要一边操作自机移动，一边跟敌机战斗。当自机的瞄准器锁定敌机之后，便要立刻按A键进行攻击，同时插入高质素的战斗画面，最后便会计算出攻击造成的损害。

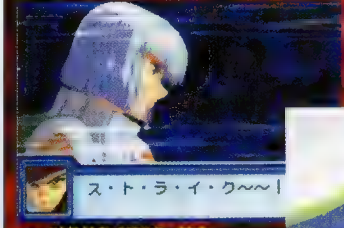
▲针对不同的装备，会有3种不同的瞄准器

▲一旦锁定敌机之后，便要马上按A键进行攻击。

▲可以在同一时间内锁定多部敌机，进行复数攻击。

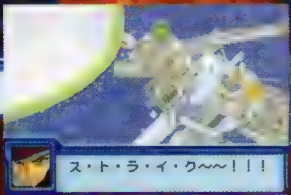
3. 发动强力的一击！

在战斗画面中，会加插充满迫力的动画片段、敌我双方角色的特写画面等，当然机体装备不同的武器也会令动画片段出现变化！

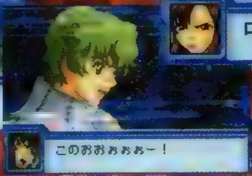


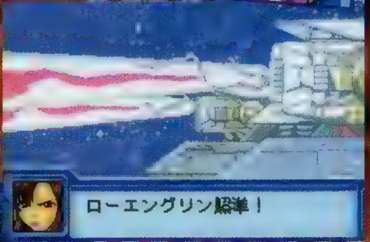
▲对基拉和STRIKE 怀有极度仇恨的依扎克。

▼在驾驶员出现之后便会转换画机体画面



▲SWORD STRIKE 和LAUNCHER STRIKE 在战斗中的战斗画面





▶大天使号主炮发射

◀GUNDAM 也会大显身手！

机动战士GUNDAM SEED 与战友相伴在战场上
Text :Dr. Game Design :MW

●CAPCOM●4月23日●ACT●1人玩●卡带●电池记忆
●4800日元●http://www.capcom.co.jp/●对应双打线

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.（图为开发中画面）

家喻户晓的动作游戏系列 第3作堂堂登场！

洛克人的战友ZERO再次成为动作游戏的主角，游戏除了继承更换部件及改良了的支援系统“CYBER ELF SYSTEM ver.2”等要素之外，还加入了包含多种用途的新武器，并拥有与《ROCKMAN EXE4》连线的新功能。而本次则会率先公开最新的游戏画面以及8名首领的资料，FANS千万不要错过！

拜尔八审官登场

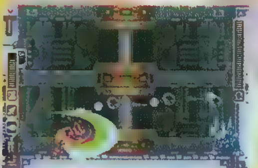
协助拜尔统治NEO ARCADIA的中央评议会理事，平常以人类的姿态出现，只有在面对反对拜尔的敌人时，才会露出可怕的真面目。

ZERO的两种新ELF能否对付可怕的八审官呢？

左冰审官“冻葬之死兔”

查特莱·印那拉比达 Chilldre·Inarabbita

擅长高速战斗，拥有操纵冷气的能力，能令四周的空气瞬间冻结。虽然外表看起来矮小，但其狂暴程度却是八审官中数一数二的。



除了冷气之外，查特莱还会用导弹来进攻。

左炎审官“曼荼罗火碎龙”

布利逊·费萨德 Blazin·Flizard

原本负责管理地热工场，后被拜尔改造成战斗用机械人，头部四周装有排热反射镜。性格火爆，与查特莱水火不容。

布利逊的手腕喷出的超高温火焰破坏力极强！

左雷审官“电鳗雷神”

乌尔铁努·庇普利欧 Voltelle·Biblio

拥有可在水中高速移动的流线型体形，内藏有发电装置，但思考回路受到其引起的电磁波的影响，只能接受拜尔的直接命令。

乌尔铁努藏身于水中的图书馆内，向ZERO发起挑战！

右雷审官“神死凶膜”

凯巴特·史劳兹 Hellbat·Silt

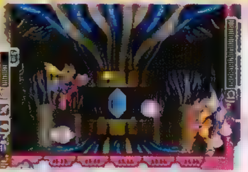
属于小型侦察机体，擅长收集情报、防御及扰乱战，更可发射指向性电磁风暴和超音波来干扰一切探测器材，可看作类似隐形的效果。

凯巴特的双翼内藏大量小型机械人，必须小心应付。

右炎审官“百念之狐毒”

娇比·科士达 Cubit·Foxter

八审官中的作战参谋，能遥控9个分身进行攻击，还可通过改变四周的大气温度，来制造出海市蜃楼现象迷惑敌人。



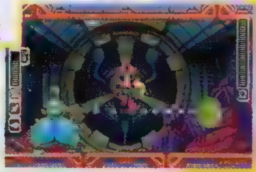
利用9个分身作全方位攻击，叫人防不胜防。

右冰审官“超球冰霸王”

古拉查·利·格古登克 Glache·Le·Cactank

原本是为人类供水及防疫用的机械人，身体覆盖着耐寒二重装甲。除了可发射冰刺之外，手腕上的分离型贮水箱更是无坚不摧的重型武器。

古拉查的超重拳只有靠跳跃才能避过。



月光审官“杀刃祈祷师”

达斯坦兹·曼迪斯古 Deastants·Mantisk

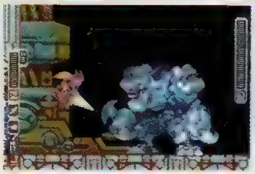
八审官的副审判长，专为战斗和行刑而开发出来的机械人，使用可把任何物质切断的“死神镰刀”，是个可怕且冷酷的敌人。

达斯坦兹挥动两把死神镰刀，把ZERO迫进死角内。

冥暗审官“咬哭之守护”

杜利迪士德·基尔庇利安 Tretesta·Kerberion

拥有3个独立思考的头脑，但因拜尔的改造而失去思考能力，变成狂暴化的杀戮机器，誓要把一切反抗拜尔的人彻底毁灭。



比ZERO大出数倍的杜利迪士德，会同时用3个头部发动攻击。

ROCKMAN ZERO 3
Text: Dr. Game Design: MW

DEAD OR ALIVE ONLINE

© TECMO,LTD. Team NINJA 2004（图为开发中画面）

这次收集了大量不同款式的新服饰为玩家介绍，其中除了颜色与以往有差异外，在某些细节部分还经过了精心的改良，不知道大家对这批新服装有何意见呢？

四位女主角新登场服装介绍

● TECMO ● 3月25日发售 ● FTG ● 1至2人玩 ● DVD-ROM(2枚) ● 未定
● 8800日元 ● http://www.tecmo.co.jp ● 对应X-BOX LIVE 杜比数码5.1声道

KASUMI 忍者束（黑红/白红）

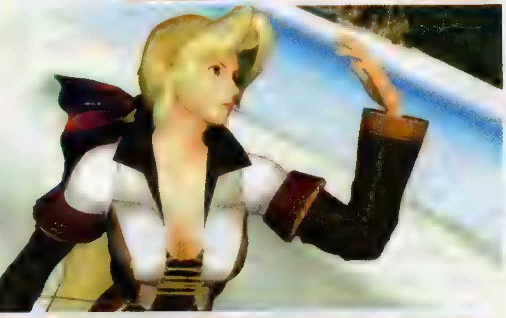
与之前介绍过的忍者装束颜色不同，令人回想起初代《DOA》中，由红白两色配搭出来的优雅感觉。不知道这个系列的忍者装束是否还会有其他颜色登场呢？

身上只有一个大蝴蝶结的设计是AYANE的御用服装。

白色的部分跟红色形成强烈的对比，突显出KASUMI上半身的姿态。

HELENA BODY SUIT

这套BODY SUIT的原型是在《DOA 2》中首次出现的，而原款式是以红色为主。另外在同一作中还有一套蓝色的“HARD・CORE”，设计方面大致跟BODY SUIT相似。



比起C1、C2的拳法装，BODY SUIT更能展现出HELENA的个人魅力。

AYANE

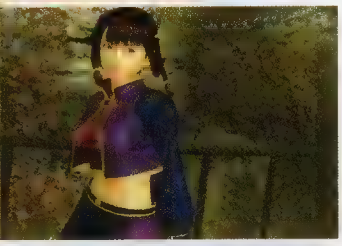
AYANE所穿的最新运动服装，其实也是新登场的服装，本次还有第二种色彩配搭。不仅有颜色区别，就连设计方面也有少许的分别，这个款式以背部的设计最引人注目。

LEIFANG

广为人知的2P颜色

比起LEI FANG原来的拳法装（绿色）好像增添了一点儿紫色色彩，莫非就是这种新颜色？其实这套服饰是在AC版《DOA++》后重新出现的颜色，相信喜欢“《DOA》系列”的玩家应该记得吧！？

在家用机上初次登场的紫色拳法装，原来曾经在街机上登场。



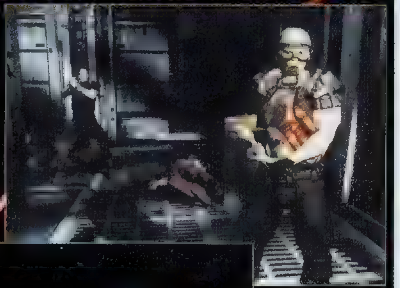
DEAD OR ALIVE ONLINE
Text：秦拓 Design：Kennie

DOOM 3

《DOOM》是经典名作中的名作，一直以来都是以出色的操作感与精美的画面称霸于第一人称视点动作射击游戏的领域。第三作中，在画面及AI各方面均大幅地强化，相信会让玩家有种意想不到的惊喜。

超惊栗的动作游戏

新作中的恶魔可用“脱胎换骨”来形容，恐怖的外貌、邪恶的目光以及血淋淋的肌肤，每一种设计都令人触目惊心，并非以往的作品能够媲美的。再加上四周漆黑一片的环境和具有震撼力的5.1声道特殊音效，使游戏时的紧张感大幅上升。



消灭从地狱而来的恶魔

联合航天公司正计划打开星球间的“门”，可是对未知世界的构造只有一知半解的联合航天公司的职员们，却不慎开启了地狱之门，将那些长期被困在地狱中的恶魔解放了出来。主角Mars本来是一名普通的监狱守卫，却因为这次事件被卷入地狱之中，要逃生就必须将眼前的恶魔彻底消灭。

10多种恶魔类型

虽然在游戏里除了主角以外，[illegible]不赦的恶魔，但登场的[illegible]多，当中包括满身伤痕的肥丧尸、地狱[illegible]者以及炎魔等，而且[illegible]十分恐怖，给人一种以假乱真的感觉。此外恶魔们还各自拥有不同的特殊[illegible]。要对付它们就必须先了解其神出鬼没的习性，否则可能连恶魔们的样子[illegible]国了。

游戏AI大幅增强“T1”

《DOOM 3》的AI会比前作更强，让玩家感受到更高难度的挑战。恶魔们再也不是只会从一个方向出现了，而是四面八方都会发现它们的踪影，要安全躲避的话肯定更加困难。而有些敌人用普通方法是无法将它们打倒的，遇上这些敌人时只好走为上策。此外不要以为只需将电灯破坏就能逃出生天，因为不需要依靠视觉，恶魔们仍然能够找到主角的踪迹。

●ID/VICARIOUS VISIONS ●FPG ●发售日未定 ●人数未定 ●DVD-ROM ●价格未定 ●WWW.DOOM3.COM

DOOM 3
Text：秀吉 Design：MW

龙珠Z 舞空斗剧

©バードスタジオ / 集英社・东映アニメーション©BANPRESTO 2004

年初PS2刚出完《龙珠Z2 武道会》，现在就轮到GBA的《龙珠Z 舞空斗剧》了，赛亚人真是随处可见啊！《舞空斗剧》采用全新的战斗系统，尽显原作的速度感和爽快感，而且收录了大量的登场角色，很多角色都有多种形态，想不到连全属弗利萨都收录其中，登场角色在游戏中均有忠于原作的特殊能力，龙珠FANS岂能错过！

初心锦囊

●BANPRESTO●03月26日●FTG●1至2人玩●盒带●电池记忆●4800日元●http://www.banpresto.co.jp/●对应双打线

基本操作

十字键：移动	按两次相同方向：高速移动	R＋方向：爆气移动
A：强攻击	B：弱攻击	A＋B：防御
R：储气	R＋B：弱气弹	R＋A：强气弹
R＋按住A：更强的气弹	L：换人	方向＋L：移动换人
R＋A＋B：远距离必杀技	接近时A＋B：近距离必杀技	START：暂停

模式介绍

游戏模式	说明
STORY MODE	进行各人物的故事模式及Z故事
Z BATTLE MODE	选择1 ON 1 BATTLE或TEAM BATTLE不断挑战敌人
CHALLENGE MODE	自己组织一支队伍挑战各队敌人
FREE BATTLE MODE	组织自己及电脑的队伍进行对战
TRAINING MODE	分为PRACTICE自由练习及TUTORIAL教学模式，建议初学者玩一次TUTORIAL的课程
REMOTE VS MODE	连线对战
OPTION MODE	设定游戏难度，购买角色、故事的地方

画面说明

1. 体力棒
2. 角色LV
3. 气力
4. BATTLE棒
5. 角色

战斗知识

攻击方法主要分为“格斗”、“气弹”和“必杀技”三种，格斗和气弹都有强弱之分（A、B键），必杀技则分为远距离和近距离两种。基本上，格斗就是近距离攻击，气弹就是远距离攻击，远距离必杀技是气功攻击（龟派气功、魔贯光杀炮、气圆斩等），近距离必杀技则是各角色的特殊攻击，用来攻击防御状态的敌人，效果类似一般格斗游戏中的投技。

按A＋B是防御，但防御会降低气势。对手使用气弹攻击时，可以用格斗弹开气弹，用爆气移动来回避气弹是很有效的方法，但千万不要直飞向敌人，若直飞时敌人连续使出气弹，就会被全部气弹击中。

画面上方正中央有一条BATTLE棒，棒内的圆点表示敌我双方的气势，当敌人受到攻击或进行防御，圆点都会移向敌方，当圆点到末端时再次受到攻击，角色就会浮空（或倒地）而不受控制，敌人浮空时再施展一连串格斗攻击，便可发动Z连续技，将敌人吹飞至岩石、高楼大厦等地方，给予敌人额外的损伤。

气力代表角色的气，使用爆气移动、气弹或远距离必杀技都需要消耗气，按R可快速回复气力，用格斗攻击也会慢慢回复。由于按R储气时，角色完全硬直，所以靠格斗来回复气力比较实际。

TEAM BATTLE

TEAM BATTLE队最多由三个人组成，不过组队时要留意角色的LV，除了FREE BATTLE MODE外，在其他模式下进行TEAM BATTLE，队员合计LV最多只可以达到4级，例如选了LV3的悟空，就只可以再多选一个LV1的角色作为队员。

CHALLENGE MODE

这个模式中共有8队敌人，必须顺序打败一队，才可挑战下一队，以下是8队敌方的成员一览表。面对宿敌队、超级赛亚人队等强队时，可以用两个LV1弗利萨＋一个LV2弗利萨，使用毁灭星球（参考特殊能力）的方法取胜；LV2悟空＋LV2悟饭都是相当不错的组合。

次序	队伍	成员
1	Z战士队	小林、悟空、短笛
2	弗利萨队	贝吉塔、弗利萨、基纽
3	人造人间队	沙鲁、基洛博士、18号
4	贝吉塔队	悟天克斯、贝吉塔、特兰克斯
5	孙队	悟空、悟饭、悟饭（少年）
6	魔人队	终极布欧、布欧、贝吉塔M
7	宿敌队	弗利萨、终极布欧、沙鲁
8	超级赛亚人队	特兰克斯、悟空、贝吉塔M

特殊能力

部分角色设有特殊能力，例如悟空的界王拳、瞬间转移，以下列出各特殊能力及说明。

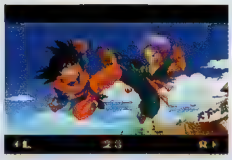
特殊能力	说明
界王拳	LV1悟空、LV3小林的特殊能力，气力达到100%时，按R＋L可使出界王拳，增加攻击力和速度，但体力会随时间逐渐减少。
瞬间转移	LV3悟空，没有同伴时按方向＋L，可瞬间转移到敌人身旁（减25点气力），效果与移动换人相同。
潜在力爆发	LV1、2悟饭，TEAM BATTLE中有Z战士死亡，悟饭就会爆发潜在能力，大幅增加攻击力和速度。
十乘功力	LV1、2、3弗利萨，气力达到100%时，按R＋L使出100%功力，增加攻击力和速度，但体力会随时间减少。
毁灭星球	LV1、2、3弗利萨，气力达到100%，敌人在下方时，按住R＋A＋B发动能量球打向地面，这时画面上会出现约1分钟的倒数，倒数完毕，交战中的敌人便会立即死亡。
吸收气力	LV1、2、3基洛博士，平常按R可吸收气弹攻击。基洛博士的近距离必杀技也可以吸收气力。
永久能量炉	LV1、2、3人造人18号，使用气弹攻击不扣气力（不包括远距离必杀技）。
自动再生	LV1、2、3布欧，随时间会逐渐回复体力。

购买角色及故事

在STORY MODE、Z BATTLE MODE和CHALLENGE MODE中取胜就可获得金钱，游戏难度越高，获得金钱就越多。利用金钱可在OPTION MODE的“商店”内购买角色、故事等东西，除了角色的“IF”故事，还可以买Z故事“人造人篇”和“魔人复活篇”。此外还有HARD、HELL两种难度，以及价值4000的“博物馆（ミュージアム）”，在博物馆内可以播放音乐、音效或欣赏CG。

OPTION MODE指令：
游戏设定（セッティング）
商店（ショップ）
分数排名（ランキング）
博物馆（ミュージアム）

人物名称中日对照：
孙悟空
孙悟饭
短笛（ピッコロ）
小林（クリリン）
贝吉塔（ベジータ）
特兰克斯（トランクス）
基纽（ギニュー）
弗利萨（フリーザ）
基洛博士（Drゲロ）
18号
沙鲁（セル）
布欧（魔人ブウ）
悟天克斯（ゴテンクス）



Text：风之使者 Design：
龙珠Z 舞空斗剧

北斗之拳

© 武论尊・原哲夫 / Coamix
Original game© SEGA ©SEGA / 3D-AGES 2004

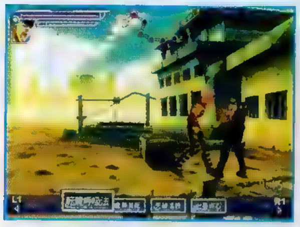
●3D AGES ●发售中 ●ACT ●1至2人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量50KB ●2500日元 ●http://www.sega.co.jp/

基本操作（MkIII版）

移动：←、→　　跳跃：↖、↑、↗　　高跳跃：↓↑
蹲下：↓　　踢脚：○键　　拳击：×键
暂停游戏：START键

基本操作（Arrange版）

移动：←、→　　跳跃：↖、↑、↗　　蹲下：↓
前进踏步：→→、←←　　后退踏步：→→、←←（只跟首领战）　　重攻击：○键（可连接）
轻攻击：×键（可连接）　　奥义发动：△键　　斗气开放：□键
回避攻击：○键＋×键　　奥义选择：L1键／R1键　　暂停游戏：START键



重要的奥义系统（移植版）

当受到攻击或击中敌人时，奥义计便会累积起来，健次郎的奥义计分为6个阶段，画面上方的北斗七星点亮两颗时便是第1阶段，亮起三颗时则是第2阶段，以次类推，而操作拉奥时奥义计则分为5个阶段。

在使用奥义前，先用L1和R1键来选择想使用的奥义，接着按△便可发动。假如玩家在对首领战或Battle Mode时利用奥义打倒对手，还会出现特殊的画面效果。

"你已经死了"

攻略重点（移植版）

1. 按□键可令健次郎把斗气解放，此时主角会进入自动防御状态，除了出招时的空隙之外，其余时间都会自行防御敌人的攻击，但使用时体力计下面的斗气值会逐渐消耗，直至再按□键取消为止，接着斗气值便会自行回复。

2. 当主角与首领同时出招时，便会进入交手状态。此时要不断连按○键或×键，速度较快的一方便是胜方，而对方则会受到重创。

3. 在重攻击或踏步攻击的动作中使出回避攻击（○键＋×键）的话，便可做出连续攻击，但是按键的时机十分重要。

北斗神拳奥义

名称	所需奥义计	备注
转龙呼吸法	☆☆	一定时间内提升攻击力及防御力，并[illegible]动防御
[illegible]	[illegible]	[illegible]
天破活杀	☆☆☆☆☆	放射斗气攻击对手的秘孔
[illegible]	[illegible]	[illegible]
无想转生	☆☆☆☆☆☆☆	以曾经对战过的强敌的回忆来改变自己的力量

南斗水鸟拳奥义

名称	所需奥义计	备注
舞击掌	☆☆	以手刀劈出的风刃来攻击敌人
[illegible]	[illegible]	[illegible]

AFTER BURNER II

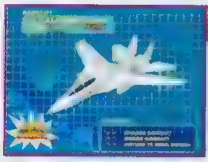
Original game© SEGA ©SEGA 3D-AGES 2004

●3D AGES ●发售中 ●STG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量50KB ●2500日元 ●http://www.sega.co.jp/

基本操作

十字键／左摇杆：自机移动　　○键：导弹发射　　×键：机炮发射
L1／L2键：减速　　R1／R2键：加速　　START键：暂停游戏

使用机体介绍



F-14 TOMCAT：平均型

能力平均而且稳定的机体，还可以同时锁定6部敌机，虽然机动性稍微有些差，但是凭借优秀的攻击力仍使它成为出色的机体。

AV-8B HARRIER：操作性重视型

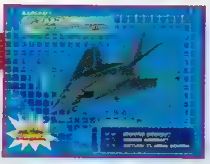
机动性能极佳，能进行各种高难度的空中动作，避过从后面追尾而来的导弹，由于机炮的射程短，因此要依赖导弹作为主力武器，适合中级者使用。

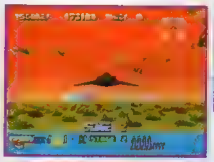
A-10A THUNDERBOLT II：机炮重视型

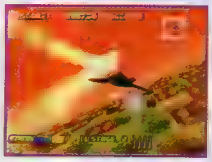
机炮的破坏力极强，而且射程非常远，但是导弹的锁定数较少，加上机动性低，是很难操作的上级者机体，也是追求勋章级数的佳品。

F-117 NIGHT HAWK：导弹重视型

导弹的锁定性能极高，可以一气锁定3至4部敌机，是以导弹为主力武器的机体。另外导弹的补给量也较多，适合所有的玩家使用。







攻略重点

翻滚

当推向左或右至极限状态时，高速推向相反方向便可作出翻滚动作，此法除了可避过背后的敌机或导弹之外，回避前方的攻击也很有效。

后燃机

只要按着加速键一会儿，便可启动后燃机，在一定时间内可以极速飞行，但要注意在BONUS STAGE使用的话会很容易碰上障碍物。

补给

导弹虽是主要武器，但自机携带的数量却很有限。当导弹耗尽之后，便要跟友军的运输机接触，或是降落在补给基地上进行补给。

北斗之拳 AFTER BURNER II
Text: Dr. Game Design: SL

东瀛采风

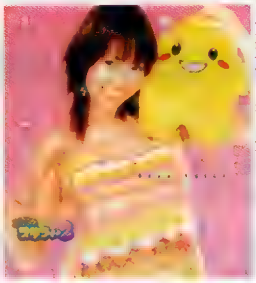
原来卡比的身材比斯塔菲要矮

卡比的官方设定身高是20cm，而任天堂的人气角色斯塔菲的高度是36cm。原来斯塔菲的高度将近是卡比的两倍哦！是不是觉得很以外呢？

↑卡比和斯塔菲的等大布偶。两个可爱的小布偶一对比起来就好象大人和小孩。这幅图片的两只布偶可都是完全真实比例的哦！

和成人女性的对比图，觉得卡比越来越小了。

重要参考资料



在《传说中的斯塔菲》的电视广告歌曲当中表明了斯塔菲是36cm，这是不能改变的事实。

《斯塔菲的大冒险》

歌：和希沙也
1000日元，发售中

一些人气角色的身高

很多厂商都会有一些招牌的游戏角色，但大部分角色的身高是没有公开的。所以在下面就为大家介绍已被确认角色的身高。

萨姆斯·阿朗 190cm
(“《银河战士》系列”)
RYU(隆) 175cm
(“《街霸》系列”)
索尼克 100cm
(“《索尼克》系列”)
多罗 约90cm
(“《多罗》系列”)
皮卡丘 40cm
(“《口袋妖怪》系列”)
奥里马 约2cm
(“《PIKMIN》系列”)

东瀛采风

在北海道，有一个牧场里骑师竟然是高达

在北海道浦河郡有一个牧场，名字叫做“BANDAM”牧场。据说这里每天都有高达来骑马。没想到高达喜欢骑马……不不，这个牧场中怎么会有高达呢？为了确认它的真相，我们来采访一下“BANDAM”牧场。

BANDAI
+
GUNDAM
=

“BANDAM”牧场的标志除了变成M以外，便和游戏厂商“BANDAI”的标志一模一样。说不定会有很多人看错为“BANDAI”的LOGO呢。

牧场的LOGO与“BANDAI”非常酷似

3月19日刚刚出生的幼马和母马(RETURN CAST)

名字的由来会不会是“高达”？

根据调查，我们知道了这家牧场是由“BANDAI”的创始者——已故的山科直治氏所创立。但为什么是要用高达来命名该牧场呢？看来这只有山科直治氏知道了……据说“BANDAM”是由“BANDAI”的“BAN”和GUNDAM的“DAM”组合产成。看来BANDAI的创始者山科直治真的很喜欢高达啊。

高达牧场的外观

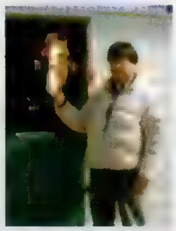
骑着白马的高达

奥特曼也骑马

大家都骑马

“BANDAM”牧场的寺崖场长说的话

虽然只是挂在马场墙壁上的画，但的确是骑马的高达哦。这些都是会长（注：山科直治）的杰作，虽然随着时间的流逝，这些画都褪色了，但是到现在我们仍然还保存着它们。另外，红色的屋顶和白色的墙壁，这也是会长所提出的意见。因为红色和白色是象征BANDAI的颜色啊。会长真的有说不完的故事啊，印象最深的就是他骑着自行车去购买一匹马。那是某年夏天的事，会长来到牧场住了几天。有一天他骑自行车说要出去一下，结果回来的时候带着一匹马，就好像买玩具似的，（笑）。反正会长就是一个喜欢马的人。

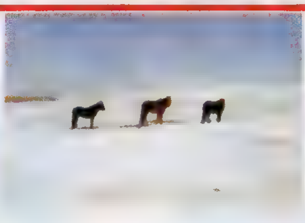


“BANDAM”牧场的“DAM”的由来永远成为了一个谜

东瀛采风　《塞尔达传说》中的舞台“海拉尔”确实存在！

《塞尔达传说》中的舞台“海拉尔王国”是一个有着广阔草原和火山等，充满大自然景观的地方。但你们知道吗？海拉尔是确实存在的，而且位于在我国！现在就让我们去参观一下海拉尔到底是一个怎样的地方。

这里是海拉尔



访问了海拉尔的各种地方

海拉尔的地理位置

海拉尔位于我国的内蒙古自治区，是一个游览胜地，通常到了夏天都有很多游客来这里观光旅行。

海拉尔的夏天是广阔的草原，但是春天还是一片雪地。最高气温竟然只是零下三度，呜呜……太冷了。

抑制不了兴奋，要打个电话

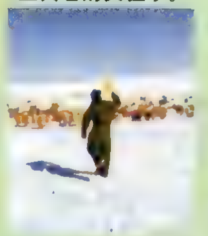
这里是海拉尔，听这里的人说“海拉尔”这个单词在蒙语里的意思是“韭菜”，是一种蔬菜。喂，听见我说话吗？

举起“三角力量”在雪

在海拉尔做的事情

为了配合气氛，我特意穿了绿色衣服，然后在海拉尔扮成林克，呵呵！或许会有一些特别的效果哦。讨厌啊！我的宝剑在上飞机竟然被安检的警察没收了……没办法，只能做一些其它的实验了。

想着艾珀娜在马面前吹笛子或许有什么特殊效果



追赶羊群。（因为这里没有鸡……）没想到羊群跑得这么快！

毫无反应的马……

但是这些马却毫无反应……。难道看不出来我是林克吗？竟然用嘲笑的目光望着我，可恶！

把“三角力量”埋藏在海拉尔之地

为了不让海拉尔住民发现，挖个小洞，把“三角力量”藏起来

这里真的是塞尔达的舞台吗？是不是搞错了？

为了帮助林克，我要把“三角力量”（自己制作的）恭奉在海拉尔。上面写着“勇者罗特在此地安息”，我到底在写什么？

好像跟塞尔达没有什么关系……

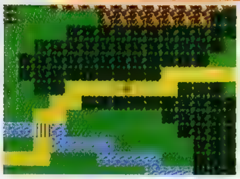
这里太冷了（屁股好疼），还是早点收工回去吧

向当地牧民问有关塞尔达的事情

“塞尔达？那是什么东西。你听我说，今天我家的羊生了个小崽。喂，不要靠近那只狗，会咬人的。那小羊崽好可爱哦，你到底有没有听人家说话的啊？都叫你不要靠近那只狗，危险！看，屁股被咬了，这可不干我的事哦！”

东瀛采风　在海拉尔竟然有《勇者斗恶龙》中勇者罗特的坟墓

探索勇者的坟墓



“萨利亚”村位于在游戏刚开始的神殿南方。

村庄里有些村民是由怪物所变的，不要太松懈哦！

从左边数第三个便是传说中的勇者——罗特的坟墓。在这里调查得到的就是如图的讯息，难道这里真的是……

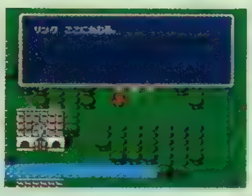
海拉尔能的确有“《勇者斗恶龙》系列”的初代勇者——罗特的坟墓。在DISK SYSTEM版《林克的冒险》里面。游戏初期，在海拉尔西部有一叫“萨利亚”的村庄。进入村庄后一直往前走，通过第一个门再向前走一会儿就能看见6个坟墓。在从左开始数第三个坟墓前按B键就会显示“勇者罗特在此地安息”的讯息。看到“勇者罗特”4个字，便使人能联想起《勇者斗恶龙》的初代勇者。难道罗特曾经到过这里，并在此地安息了？

厂商之间的争斗真的很恐怖啊！竟然把竞争对手的招牌人物在自己的大作中处于死地。（汗）

采风小情报

《FF》中有林克的坟墓？

“《塞尔达传说》系列”的主人公林克的坟墓也曾在超人气RPG《FF》中出现。林克怎么会到这里来呢？这可是一个谜呀。



游戏初期的精灵之村，注意一下图片中调查坟墓所显示的讯息。

《DRAGON QUEST V》发售记念

DQ之父访问

PS2版的《DQ V》在推出后的短短数日，销量便突破了一百万，为了让各位DQ Fans能更进一步了解游戏的魅力所在，以及开发过程中的趣事，科技风特地送上“《DQ》系列”中三位重要开发人的专访！

《DRAGON QUEST》游戏设计、剧本

堀井雄二

简介：因制作“《DQ》系列”而成为日本游戏业界极具代表性的开发人，在完成“V”的工作之后，现正全力投入“VIII”的开发工作。

令人耳目一新的新版本

Q：本次的“V”可以说是目前为止系列中完成度最高的作品，你同意吗？

堀井：其实我们也只是集中在重新制作的方面，因为在开发一个新游戏时，由于还不能看见终点，所以在制作过程中会较难把资源分配；至于重新开发的话，则是手上早已有了游戏的雏型，资源的分配上也较为简单，这也是重新开发游戏的最大优点。当然这并非代表过往重新制作的作品完成度低，只是本次ARTEPIAZZA公司的技术和触觉更为成熟了！

Q：最先吸引大家的，肯定是美丽的游戏的画面了。

堀井：这方面必须归功于负责图像的真岛君了，基本上我们是以《DQ VII》的图象引擎作为蓝本，再加入最新的技术来制作的。

Q：在战斗画面中的动画也十分流畅，单是看着也已令人感到满足。

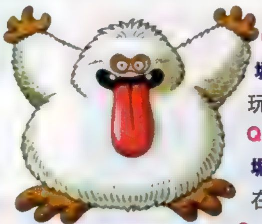
堀井：战斗方面的进步的确很大，在试玩最初完成的样本时，连我也感到吃惊哩！

Q：最令堀井先生印象深刻的是哪部分？

堀井：应该是怪物被打倒时的样子吧，而且如果以“会心一击”来击倒的话，更会有不同的动作，即使单纯地被打倒也很有趣。此外“不可思议的舞蹈”看起来也仿佛会叫人失去力气似的，相当之不可思议呢！

Q：同样叫人难忘的还有移动画面，远方的城堡从地平线的另一方缓缓接近，虽然以前我也曾有过类似的亲身经验，难得的是能够在游戏中重现。

堀井：这一点也是ARTEPIAZZA的意念，实际上他们把地图制作成圆筒形，使整个游戏的世界的感觉也如地球般成为一个球体。



Q：即使是每一个城镇，也有很大的变化呢！

堀井：城镇和建筑物的各部分也充满了用手描画的感觉，为了能更加逼真，我们留意尽量不采用单纯的直线。

Q：在“VII”中初次看见立体化的《DQ》时，已叫人体会到那种感觉，而本次比起“VII”更是向前迈进了一大步！

堀井：这方面当然也是跟PS2的机能有关，若非如此我们也无法把构思完全实现。

Q：虽然是最新的技术，但是也能忠实反映出《DQ》世界的亲切感。

重新开始调整的游戏的平衡性

Q：除了立体化之外，游戏还有什么变更点？

堀井：原作中大部分的事物也得以保留，至于一些较难立体化的装置和设计则经过了调整。

Q：那么在游戏平衡性方面又有没有改变呢？

堀井：由于队伍人数由3人增加至4人，故此在战斗的平衡上作出了极大的更改。

Q：其实极端一点来说，即使沿用3人队伍也没有问题的，现在出现了这种情况，是否会感到有点自作自受呢？（笑）

堀井：也可以这样说（笑）！但其实当初在决定采用4人队伍时，也已经知道必须重头开始计算战斗的平衡性，因此也已经早有准备了！

Q：那么与旧作相比，难度是否提升了？

堀井：其实是变得比较轻松才对，不过并没有因而失去挑战性，玩家仍然要努力提升角色的等级和购买更强的武器，而且在面对喽罗时，也不要掉以轻心。

Q：有什么原因要非得采用4人队伍不可？

堀井：其中一个最主要的原因，就是主角在故事最后期，设定队伍阵容时可以把一家人也编排在队伍中，而在旧作中却必须要留下一人。

Q：想起来也叫人感到孤单啊！

幻之第3名女主角？

Q：在剧情方面也加入了不少主角少年时代的剧情，还有芙劳拉的登场片段哦！

堀井：新加入的部分，使芙劳拉的存在更为立体，在玩完整个游戏后再回想，你便会体会到这些部分是何等重要。

Q：这一类追加的情节是否整体也增加了？

堀井：是的，例如一些原本使人印象不深的敌人，本作会加入较多的戏份，令人印象更深刻。

Q：我有一个提议：假如在围绕主角的女性之中，再加入一人的话……

堀井：事实上我们也曾考虑过，也想加入第3名女性。

Q：真的会有吗？

堀井：在最初的构思阶段时，的确有想过这一点，因为如果成为事实的话，一定会是最有趣的部分，我们甚至想过增加至5人左右哩！

Q：这样的话会连游戏的性质和类型也改变了！

堀井：的确会在根本上改变了游戏，但是最终也只是停留在开玩笑的阶段，没有将之实现。

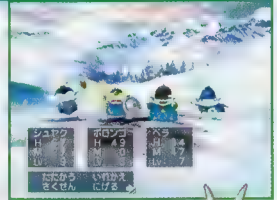
Q：顺带再问一个问题，堀井先生你较喜欢哪一个女主角？

堀井：基本上我是比较喜欢比安卡的，但比起初次游玩时，现在却更为倾向于芙劳拉。

Q：在增加了芙劳拉的剧情之后，果然使玩家增添不少烦恼呢？

堀井：不错，所以本次玩家即使选择芙劳拉，相信也不会受到指责吧（笑）！而且在加入了与同伴谈话的系统之后，玩家可以对她们有更深入的了解，芙劳拉是一位淑女，跟她谈话便会被她天真的性格吸引，当然也有很多人想把二名女主角的对话都看了。

12年后的新体验



Q：对于玩过旧作的玩家来说，本次的“V”也算是个新游戏哦！

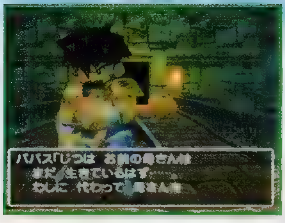
堀井：对于玩过旧作的人来说，两者之间的时间差不就是最大的趣味吗？两个游戏相差了12年，当时的小学生，现在有些可能已成为人父，当然玩家的心态也会不同，那时以主角的心情来玩的人，相信现在会代入父亲巴柏斯的身份中。

Q：的确是要有亲身经历才能明白他的心情哩！

堀井：在小孩子的时候，只会认为有父母是理所当然的，到了长大之后，才会明白到为人父母的滋味，当然每个父母也曾有过小时侯作为子女的日子。

Q：可是初次接触这个游戏的年轻玩家，游玩时却不会想到这般深入哦！

堀井：初次游玩的小学生，可以单纯享受收集怪物和战斗的乐趣，另外游戏也加入了收集名产品和骰子游戏等，以满足不同



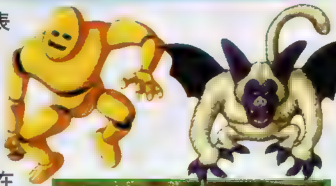
的玩家。

Q：不论是年龄层和游玩方法也十分广阔，连成为了父亲之后再玩也可享受不同的趣味，真不愧是堀井先生哩(笑)！

堀井：当然在开发旧作时并没有想到这一点(笑)。只是无意中跟经历了12年岁月的故事连结起来吧！

Q：原来并不是早有预谋的(笑)。不过也是非常了不起的偶然，我现在也可以父亲的立场来好好享受“DQ V”了！

有关《DQ VIII》的最新映像



Q：在3月9日所举行的《DQ V》发表会中同时也播出了《DQ VIII》的片段，的确叫人大吃一惊，想不到竟然能做到这种程度！

堀井：我也同意，最初在开发《DQ》时，全部也只是符号，到了现在能够在迫真的市镇中移动，地图也越来越广阔了。

Q：最难得的是仍保留了《DQ》的风格，在最新技术制作的映像中，还能让人感受到《DQ》的世界观。

堀井：在《DQ V》附送的映像碟中，收录了一段类似预告片的映像，以及一段显示实际游玩时感觉的片段。

Q：那么是否代表现在开发已进入了可以游玩的阶段呢？

堀井：：其实只是从映像上看似完成而矣。

Q：在发表会中，和田社长曾表示会把视野扩展至网络上……

堀井：不错，目前正在考虑中，还请各位多多支持(笑)！

Q：在已公开的新角色中，出现了很罕见的性感女性杰西卡哦！

堀井：大家的注意力也集中在她的胸部啊(笑)！

Q：看完整个片段之后，感到实在是非常厉害！

堀井：我们尽量选用了不同状态的画面，希望大家可以仔细欣赏。

Q：虽然第一个印象叫人目瞪口呆，但是冷静下来再看清楚，发现《DQ V》里怪物的动作也绝对不会输给《DQ VIII》啊。

堀井：事实上两者是各有长短，是两种不同的方向和表现手法，因此本次才可以把它们放在一起，我对两者也是充满自信的啊！

Q：的确叫人好期待啊！在看过《DQ VIII》的映像之后，也会感到《DQ V》的魅力，真的是非常厉害啊！

《DRAGON QUEST V》音乐总监

杉山光一

不单是“《DQ》系列”所有乐曲的创作者，更是编写出多首流行曲及广告歌的著名作曲家，拥有超大量的代表作。

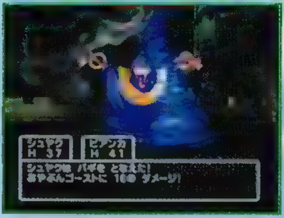
简介

Q：本次是系列中首次直接采用交响乐团现场演奏的乐曲哦！

杉山：这就是重新制作的特权，假如在完全新作中使用演奏乐曲的话，便必须要在整个游戏开发完成后才决定收录的乐曲，而且交响乐团必须要在1年半之前预约，没法跟实际开发的时间表配合，但重新制作的游戏便减少了很多顾虑。

Q：过去有否想过以现场演奏来作为游戏的配乐？

杉山：其实我也很想试一次，但是因为受到主机的机能所限而无法如愿以偿，不过也是因为这样才能点燃起自己的斗志啊(笑)！



Q：游戏中有哪一首乐曲使你印象特别深刻的呢？

杉山：由于我们是在大量的候选曲中选择合适的乐曲，因此所有乐曲都很喜欢，但假如一定要选的话，我认为是全体被打倒时播出的安魂曲。

Q：12年后再次玩《DQ V》有什么感想？

杉山：由于大部分内容都已忘记，因此玩的时候很有新鲜感，对我来说最大的分别便是以前某两个角色采用了儿子和女儿的名字，而本次则变成了孙儿的名字。

Q：你期望玩家如何进行游戏？

杉山：千万不要急进，要慢慢地享受，音乐方面也是，比如在跟中级首领战斗时，不要马上把它打倒，最好至少能把背景音乐从头到尾听一遍(笑)！

《DRAGON QUEST V》美术指导

真岛真太郎

继《DQ VII》及PS版《DQ IV》之后，继续担任《DQ V》的美术指导，以数码技术创造出独特柔和世界观的技术，让《DQ V》成为了目前的系列之冠。

简介

Q：本次是PS2上首次登场的《DQ》作品，你有什么感觉？

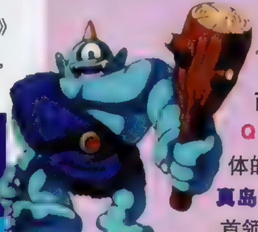
真岛：严格来说，《DQ》其实并不是一个受硬件机能影响的游戏，而是先有丰富的游戏性，再配合主机的性能，更深入地展现游戏的世界，因此带给玩家的也并非纯粹的真实感，而是一种更深层更投入的感受。

Q：登场人物方面的比例也有所变化哩！

真岛：：与过往的作品相比之下，地图的比例缩小了，因此为了配合人物的大小和表情动作方面的演出，便采用了如今的这种尺寸。

Q：怪物的动作相当有趣哩！

真岛：有趣的同时也保留了它们的威势，的确拿捏得不错，能够在招纳进队伍的怪物仍保留了其各自的个性，而且一个重要的方向，就是要表现出怪物有趣而且恢谐的一面。



Q：在绘图等工作方面，堀井先生有否给予什么具体的指示？

真岛：在制作阶段时是没有什么详细指示的，例如在首领所在地的草图上，堀井先生也只是简单地划一个图圈并写上“首领”两字，然后在背景上写上一句短短的形容词，也就是“全交给你了”的意思吧！能够如此得到信任，让我可以自由发挥，实在是非常高兴！

Q：最后一条问题是，在两个女主角之中，真岛先生较喜欢哪一个？

真岛：真是一条令人烦恼的问题啊！实在是很难取舍，当然无论选择哪一个也是会得到祝福的，因为主角的确很有男子气慨！

欧美看台

Occident Watcher

DRIV3R

Multi	Atari	发售日2004年6月1日	ACT
	游戏人数1人	记忆容量未定	DVD-ROM

Michael Madsen

"我非常喜欢这项工作。过去我总是出演反派，就是那些砸烂别人窗户、开枪打别人头的角色，但这次我配音的角色是个真正的英雄。以前我也曾在《横行霸道：罪恶都市》和《真实犯罪》里担任过配音工作，不过我配的都是小角色，大概只有5到10行台词，而这次我要配5个角色的声音。我有五个孩子，都爱玩电子游戏。他们听见自己父亲的声音在游戏中出现会很自豪吧。我喜欢这项工作的另一个原因是，工作时不需要刮胡子，哈……"

Michelle Rodriguez

"我喜欢电子游戏，我从前就有玩世嘉MD、任天堂和超级任天堂等。我对我的经理人说，我想在游戏里当配音，那一定会很有趣。工作过程中最有趣的是，能看到游戏从开始直到结束的制作过程。我能亲眼看到他们画人物设计草图、看他们驾着车在街道上拍成千上万张照片，这确实很酷……"

又驾着车出征了，斜阳下还真是浪漫啊

1999年，Atari推出了《DRIVER》系列的第一作。该游戏以其独创的意念、明快的风格夺得了该年度欧美最佳游戏奖。其后它的续作《DRIVER 2》也于2000年推向市场，续作保留了前作的优点，并加入了众多的新元素，令其夺得该年度英国互动电影电视艺术奖。沉默了四年以后，它的第三作《DRIV3R》即将于今年6月1日正式发售。本作除游戏光碟本身外，还连带一张《DRIV3R》的广告片《Run the Gauntlet》及该广告制作花絮的光碟一同捆绑发售。该游戏横跨PS2、Xbox和PC三大平台，游戏发售的消息一发布，立刻引起了欧美业界的轰动。本作收录了超过70种可以驾驶的交通工具，其中有公共汽车、轿车、自行车甚至小型船。玩家可以使用手枪、机枪、轻机枪和榴弹发射器等8种武器。游戏还聘请了曾出演《压力点》等电影的Michael Madsen和曾出演《生化危机》、《S.W.A.T.》等电影的Michelle Rodriguez等著名演员担任游戏人物的配音。不仅如此，游戏拥有12首原创音乐，实在令人心动。据游戏的授权导演Martin Edmondson称，"该游戏开发了将近5年（包括前期准备和引擎开发等工作），如今制作班子约100人左右。制作游戏时，工作人员在迈阿密、尼斯和伊斯坦布尔三个城市里驾车行使了约156英里，还未计算后街、小巷等小过道的路程。游戏中有35400多个独立建筑模型，每一座模型都有自身的特色。游戏中的武器全都是来自我们的真实世界。游戏中并无近身打斗的模式，因为这是个以驾车为主的游戏（如果还可以近身肉搏的话，那就和《横行霸道》无异了）。"

《DRIVER》永远的英雄，坦纳

游戏沿用上代作品的故事主线，这次的主角仍是那一位身经百战的卧底神探坦纳。虽然他的身份在众多玩家中已不再是秘密，但似乎那些黑帮们却对他一无所知（这些黑帮也够逊的了^_^）。这次他的任务是要打入一个全球性偷车集团，查出究竟是哪位买家对偷车集团下了40辆豪华轿车的订单，同时还要破坏他们的交易。和往常一样，每次执行集团分派的任务时，他总是面临着被识破的危险，只有抓紧时间才能逃过一劫，所以时间在游戏中对于坦纳来说是十分重要的。

《DRIV3R》有三个游戏模式：Undercover，Take a ride和Driving games。玩过《DRIVER》系列的玩家想必都知道，Undercover其实就是游戏的故事模式，如上所述，玩家要在佛罗里达的迈阿密、法国尼斯和土耳其的伊斯坦布尔完成错综复杂的30个任务。Take a ride模式能让玩家驾车在三个城市里自由行使，从而熟悉城市里的街道、天气等状况，以便在故事模式里更好地完成任务。最后是Driving games模式，它供玩家在不同城市里玩小游戏。

前段时间放出来的PS2体验版已包括了这三大模式。故事模式里设置的三个任务分别发生在三个城市；Take a ride模式令玩家可以在三大城市飞驰，并可设置不同的时间环境。Driving games模式收录了三个小游戏。但在Xbox的体验版里只有Take a ride模式。

迈阿密的Orange体育馆，模型的细腻程度真是令人叹为观止

体验版里，三个城市的任务都带给玩家不同的体验。在迈阿密的任务名叫"警察总部"（Police HQ）。总的来说，这是个介绍关，通过玩这个任务，玩家能知道和熟习游戏的基本玩法和结构流程。任务开始时，玩家要控制坦纳走去警察局。步行时，在街道上会用第三人称视角，而进入建筑物内后，就会切换成第一人称。视角切换十分自然和迅速，玩家不会因视角切换问题造成不便。切换成第一人称视角后，玩家同样可以看到手中的武器模型，就像FPS游戏一样。

尼斯任务的名称是"营救迪布瓦"（Rescue Dubois，Dubois个是法文名字，大家不要读成杜波依斯啊！）这个任务有时间限制，因为屏幕上有箭头指示目的地，所以不易迷路。到达目的地后，玩家要穿过一栋建筑，挡我者杀。历尽艰险，终于到达一辆汽车前，触发电影事件。电影一放完，玩家必须跳进车里，甩掉追来的"尾巴"。追击者会显示在右下角的小地图上。

最后一个任务也是流程最短的一个任务。这个发生在伊斯坦布尔的任务叫"炸弹卡车"（Bomb Truck）。一开始，主角走一段路后便要展开一场火拼，之后就要驾车追击一辆装满炸药的卡车。这一部分是整个体验版最令人疯狂的部分，玩家一边躲避来往的车辆，一边又要躲避卡车上扔下来的炸药桶。玩家可以体会到速度与碰撞带来的快感，是整个《DRIV3R》的灵魂。

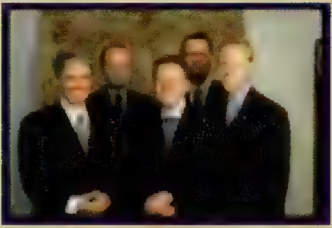
Take a ride模式如上所说，可以选择早晨、暮霭和破晓三个时间在三个城市里任意行走，察看游戏中城市里的光影效果。Driving games模式里，可以在任意城市玩"幸存者"（Survival）、"追击"（Quick chase）和"摆脱追赶"（Getaway）这三个小游戏。

街道状况真实再现，感动中……

PS2与Xbox的游戏画面似乎还有些瑕疵，在某些多边形的边上略有粗糙，但总体上说还是相当不俗的。游戏里的城市十分之大，简直和真实的城市无异。而开发人员亦用日光的色阶创造了令人难以置信的光影和反射效果。游戏中的物体相当有质感，譬如墙上的弹孔和破碎的玻璃瓶。各款华丽的汽车也是《DRIV3R》的一大卖点之一。由于现今游戏平台的处理能力已远超于从前，《DRIV3R》的汽车多边形数亦远超于以往两作，使汽车在受子弹射击和与其它物体碰撞时表现得更为真实（一想起驾着布满弹孔的汽车在街道上横冲直撞的情形就感到十分兴奋）。游戏的汽车种类十分丰富，种类包括从重型的卡车到两个轮的脚踏车甚至船等70多种，真是名副其实。坦纳可以在街上跑，抢夺街上的任何一辆车（就像是《横行霸道》一样）。

想必各位玩家对育碧软件这个名字不会感到陌生吧，近期的许多大作如《分裂细胞——明日潘多拉》和《彩虹六号3》等都出自此公司旗下。今天就让我来为大家简单介绍一下这间公司吧。

1986年



故事开始于1986年，在Guillemot家有五兄弟，他们都同时对多媒体这种在当时尚属新鲜的玩意产生了浓厚的兴趣。当时，法国的电子游戏发行商总是把游戏的最后修订工作送到海峡的对岸——英格兰完成。虽身处这样的大环境下，五兄弟中的老三——Yves最终还是说服了EA、Sierra On Line和Microprose。从此以后，五兄弟的公司就成为了这三间公司在法国的游戏分销商。在1989年至1990年间，育碧软件的第一间分公司在大洋的彼岸成立了。这五兄弟从来不会放弃挑战，他们没有选择一些小市场作为试金石。相反，他们直接向他们的金矿奔去——打入美国、英国和德国这三个最大的欧洲市场。

1990年

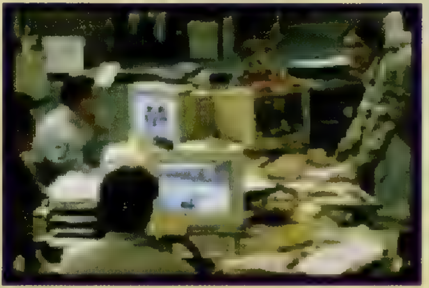
到了九十年代初，这五兄弟们发觉在自己的生意清单上，属于自己公司创造的产品太少，而面对着日渐扩大的市场，为什么不开发多些属于自己的游戏呢？因此他们聘请了许多年轻有为并富有创意的设计师加盟育碧。雄厚的资金力量和优秀的人才是一流产品的温床。育碧的首批产品一出台，令育碧又发展到了一个新的阶段。后来，公司里的财富——天才Michel Ancel被发掘出来了，也因为他，才有了今天家喻户晓的雷曼（Rayman）。

1996年

育碧于1996年正式上市，同年，它也在上海和蒙特利尔设立了工作室。在掌握了游戏生产、发行和分销领域后，育碧继续在全球拓展它的业务。也是在1996年，华纳兄弟互动娱乐公司与育碧合作制作《蝙蝠侠》的游戏，与此同时，迪斯尼也特许育碧使用唐老鸭等的版权，其它与之合作的公司更是数不胜数。

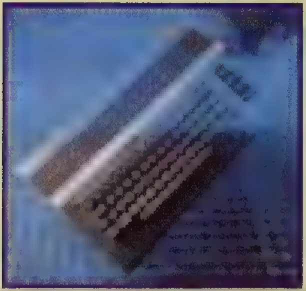
为了巩固和更好的控制市场，2000年以Yves为首的育碧获得了Red Storm Enterainment——其主要产品基于Tom Clancy的作品蓝本，同时top-notch TLC GAME Studios亦加入了育碧旗下。不仅如此，育碧还以策略游戏和在线游戏在德国市场和PC市场扩张。

2000年



新千年之初是育碧有史以来发展最快的时期。2001年至2002年，育碧在加拿大、瑞士、韩国和芬兰也开拓了自己的业务，巩固了自己作为全球性游戏制造商的地位。它的业务范围延伸至全球22个国家。

2002年



由于育碧有强大的工作室群，所以成功创作了《分裂细胞》、《波斯王子》、《雷曼3》、《彩虹六号3》和《杀手十三》等大受好评的游戏，其中《分裂细胞》还荣获2002年度最佳电视游戏奖。

自2001年11月，ubi.com正式开通后，育碧开始受理了在线游戏委托业务。

休闲一刻

最后为大家出几个关于UBISOFT的小问题，想得到答案的话……嗯，等我后面再说了。

1. UBISOFT的员工一共说多少种语言呢？

A、18　B、22　C、15

2. UBISOFT里有多少个职位呢（包括管理层和最低层的职员）？

A、变动太快了 B、15000 C、8532

3. 每天UBISOFT将收发多少份email呢？

A、1270 B、477360 C、54640

4. 为了保持员工的身体健康，每星期有多少水果运进UBISOFT的办公室呢？

A、1000kg B、19kg C、600kg

5. 员工们平均每天用多少时间玩游戏呢？

A、一个半小时 B、10小时 C、午餐时15分钟

6. 要表现UBISOFT每年制作的影片长度，以下哪一个名胜来形容最合适？

A、中国长城 B、尼罗河 C、英吉利海峡的两倍

7. 每年有多少遇到游戏困难的玩家接受了UBISOFT的服务热线帮助呢？

A、341138 B、1000000 C、只有1个，不过他问题特多

8. 在过去六年，UBISOFT创作了多少分钟的音乐呢？

A、4338分钟＝3天18分钟 B、840 C、40

9. UBISOFT在全球发行的游戏总重量是多少呢？

A、870X*9.5%*(45/48)=6319kg B、很久都没有计算过了 C、相当于一架波音747

结语：也许有读者会问，是不是忘了什么事啊？对了，答案！呵呵，看完也不知道个所以然吧，纯属娱乐大众，猜中无奖，常猜常有，希望大家喜欢（砖头别砸脸啊，答案还是能在本期找到的）。

少数派特搜

金属兵器 系统中的格里奇

METAL ARMS GLITCH IN THE SYSTEM

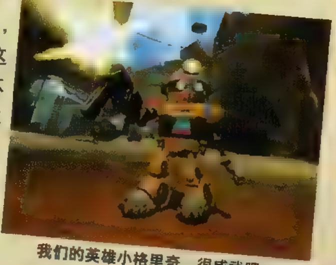
Multi	VU Games	发售日2003年11月18日	ACT
游戏人数1至2人	DVD-ROM		

国内的电玩杂志，介绍的游戏似乎绝大多数都是日版游戏，即使有欧美游戏也只是一些人尽皆知的超人气大作，因此其它一些优秀的欧美游戏可能要疾呼“不公平！”吧。这里也许是那些美版游戏伸冤的公堂哦。这里会挑些优秀却又鲜为人知的美版游戏与大家分享，希望大家会满意。

这次要介绍的是一款新颖滑稽的第三人称的射击游戏《金属兵器》。游戏的主角叫格里奇，他在一个垃圾堆里濒临“死亡”时，被一群对抗军事独裁的革命分子救了，当然它们也是机器人。革命分子们要对付的是以邪恶的克罗斯夫将军为首的机械军队。被革命分子所救的格里奇，自然也投入到反抗战争里去了。

三头身的Q版造型

格里奇的形象十分可爱，采用了三头身的Q版造型，这在同类游戏中十分少见。它不像变形金刚般变化多端，也不像机动战士那样帅气威武，看上去格里奇就像是孩提时的小玩具，十分亲切。



我们的英雄小格里奇，很威武吧

战斗异常激烈

大家不要被这些小机器人的造型迷惑了，它们战斗起来可不是盖的。无论是拳头还是远程武器，都表现出很强的力量感和冲击力，令人有种拳拳到肉的震撼感觉。游戏中充满了机器暴力。因为机器人没有痛觉，所以不会令人有太大的反感。断臂、断足和炸裂等视觉效果在现今的游戏平台上表现得淋漓尽致。

来一个杀一个，来一对杀一双

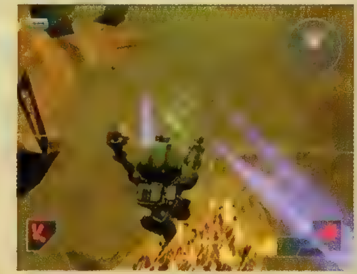
出色的武器系统

格里奇的左手和右手各可以装备种类繁多的武器。右手可以装备激光枪、机枪、霰弹枪和火箭发射器等主攻型武器，而左手则负责装备手榴弹、望远镜等辅助装备。游戏还有独特的武器升级系统，这在同类游戏中很少出现。游戏开始时格里奇所持的武器非常弱，随着游戏的进行，玩家能买到或拾到升级道具，从而提升武器的性能。

格林滚筒机关炮，酷吧

保留一贯美版游戏的风格

什么才是美版游戏？按键复杂、挑战性十足、动作硬朗多样……对，这一切都在《金属兵器》中得以体现。游戏中可以看见许多在欧美电影和游戏都出现过的经典场面，真是令人热血沸腾。游戏难度偏高，即使在Nomal难度下，有些关也要玩十几次才能过（可能是本人比较愚钝吧，呵呵），在游戏中会经常有受挫的感觉。敌人的AI也不低，虽然敌人出现的地方每次都一样，但是它们的动作战略却是动态的，它们会根据你的行动或走势作出相应的攻击。每一次游戏都有不同体验。



这个镜头，很经典吧

游戏风格幽默风趣，令人忍俊不禁

也许富有幽默感是西方人的独特魅力吧，这种魅力亦体现在这款游戏中。“人小鬼大”这个词形容这群小鬼就再适合不过了。虽有小孩子的身材，却又以大人的口吻说话，譬如那个把格里奇从垃圾堆里捡回来的机械师，一口粗言秽语，就像个粗犷的汉子（大家不用担心小孩会学坏，不雅的话被“哔”的声音屏蔽掉了）。开始那段动画也是讽刺意味十足，它借鉴了二战的新闻片段，只是把里面的人物全换了。游戏里的英文对话十分地道，而且没有字幕，一些玩家可能要努力学习E文，才能完全体会游戏里的幽默哦。

被电啦，好痛啊

任务种类繁多

也许是为了减轻战斗带来的痛苦吧，游戏专门设计了一些另类的关卡舒缓大家的神经。譬如，在一个任务里，玩家需架车在沙漠上追击逃亡的机器人。控制敌方废弃的机器人，也是颇有意思的一个任务。游戏不支持连线对战，但是支持多人游戏。随着故事模式进度的推进，在多人游戏模式里会有越来越多的地图可供选择。

该游戏没有矫揉造作的人物设定，也很少场面宏大的战争，但玩家从游戏中能体验到与众不同的乐趣。对于喜欢玩这类游戏的玩家，这会是个不错的选择。

我也来玩坦克大战

小编小语

[illegible]

关于Ubisoft问题的答案：

1. C 2. A 3. B 4. C 5. A 6. C 7. A 8. B 9. B

风靡全球 最受欢迎的电玩游戏

《死亡之屋》现身香港大银幕

《死亡之屋》是由SEGA世嘉开发的第一人称3D立体射击游戏，玩家可亲身手持手枪，将出现在屏幕上的丧尸怪物将它们逐一击倒，玩家就像置身其中，刺激程度震撼整个电玩界。

该游戏自1997年推出以来，风靡万千玩家，更于多个电玩平台上发售，至今已经推出了3代共10多个版本，堪称本世纪最受欢迎及最畅销的电玩游戏之一。《死亡之屋》后来更发展至《死亡打字员》，游戏用打字取代用枪消灭丧尸，竟成功吸引了大量女玩家甚至办公室女文员，可谓游戏界奇迹之一！

《生化危机》卖座监制 最惊吓刺激力作

《死亡之屋》请来了专门将游戏搬上大银幕的卖座监制Daniel Kletzky再度炮制，该片是他继横扫票房的《生化危机》及《最终幻想电影版》后又一力作。出色的导演，再加上曾参与制作《魔戒三部曲》及《X战警2》的特技制作小组，电影版必定能保留游戏中紧张刺激的元素。电影版还会加入大量特技效果，力求把游戏的实感搬上大银幕，这肯定是一次惊异的视觉体验！

事实上，要将一个第一人称3D立体射击游戏改编成电影绝不容易，"这类游戏本身故事性不会太强，它们最着重的是玩家的官能刺激，以及丧尸带来的恐怖和压迫感，我们也必须保留这个特色。"《死亡之屋》的另一位监制兼编剧Mark A. Altman称。

Mark完成《死亡之屋》后正在全力制作《生于死》及《生化危机2》两部同样改编自游戏的电影。Mark与本片监制Daniel Kletzky可堪称好莱坞电影界的"游戏王"！

全球首创大银幕通关体验

《死亡之屋》直接获得SEGA世嘉授权，因此将《House of the Dead》游戏版紧张刺激的元素完全保留，更首创将电玩游戏画面与电影剪接合成，再以大量特技效果，力求把游戏的实感搬上大银幕，保证令玩家及观众置身其中！

导演会不时模拟游戏中的第一人称主观镜头，营造闯入死亡大屋的紧张气氛，而死亡岛中各处地点如荒野森林、坟场墓地以至死亡大屋内的实验室及秘密隧道等都将一一再现。

连场丧尸大战场面更是震撼，绝对令观众及玩家意想不到，因为导演取得特别版权，将电影场面与《House of the Dead》的电玩游戏画面配合，形成实境和游戏交错出现的崭新特技效果，令观众像是完全融入游戏当中，感受超强烈的游戏感觉，刺激非常！顺带一提，导演对设计人物出场及死亡（！）的场面也别出心裁，保证令你眼界大开！

台前幕后演员阵容

导演 奥维宝尔 Uwe Boll

导演奥维宝尔生于德国，一向以影像风格强烈见称。自91年拍摄《German Fried Movie》出道以来，至今已执导过十多部电影，其中大部分是惊栗恐怖电影，包括《伪圣》（2000）、《黑森林》(2002)和《美国之心》(2003)等。他现正忙于制作另一部改编自"ATARI"经典电玩游戏的电影《鬼屋魔影》。

祖尼顿查理 Jonathan Cherry

新一代惊栗电影的中坚份子，曾主演惊栗电影《它们》及《最终目的地II》等。

谢根布鲁 Jurgen Prochnow

好莱坞资深演员，从影超过二十年，作品包括《比华利山警探II》、《英国病人》及《空军一号》等。

奥娜加雅 Ona Grauer

形象令人眼前一亮，曾出演多部电视剧作品，《死亡之屋》是其首部担任主角的电影。

高科技环绕拍摄

为呈现玩游戏感觉，《死亡之屋》运用了不少高科技拍摄技巧，例如摄制队特别装置了一个环绕拍摄设备，此设备是由一个转台和围绕转台的数十部摄影机组成，通过所有摄影机同时拍摄，令导演得以在1秒间拍得环绕台上主体360度的情况，完成后再将每部机之片段重新整合，形成的特别效果。这台设备每日租金达30万，并需要至少8位工作人员一齐操控。《黑客帝国》也曾采用同一技术拍摄！

“《生化危机》系列”文献白皮书

文：恒星日

第一章：Umbrella 制药公司发展史

1）始祖病毒的发现

20世纪五十年代，声明显赫的Ashford家族的第六代继承人Edward与年轻贵族Oswell．Spencer以及J．Marcus博士在进行古生物研究时发现了一种能使生物体腐化，丧失意识但抵抗力奇高的古代病毒，他们意识到将这种病毒运用到军事上的巨大潜力，遂将这种古代病毒命名为“始祖病毒”。之后Dr．Marcus将其与水蛭的DNA混合，从而开发出“T-Virus”（取自“Tyrant”——“暴君”的第一个字母）。

相关文献资料和推定：

关于始祖病毒的命名和发现，参见【Marcus的日记第一部分12月4日】：

“我们终于做到了……新的病毒！我们把它命名为‘始祖’，我要把它带回去并马上开始详细的研究。”

关于始祖病毒的描述，参见【Wesker报告书II】：

“如果感染‘Ebora’的人能在体内充满病毒的状况下站着走路的话？而且，即使意识模糊，也能主动去感染正常的人的话，如果‘Ebora’的RNA直接对人类的基因产生影响的话？而且，借此给与人体如同怪物那样的耐久力的话，这不就可以制造虽死但仍可以向其他生物体传播病毒的“生体生物武器”了吗？

幸运的是，当时‘Ebora’并没有此类特性。因为从此以后只有我们可以持续独占带有此类特性的病毒了。”

关于T-Virus的开发过程，参见【Marcus的日记第一部分9月19日】

“终于，我发现了一种以始祖病毒为基础，制造新种类病毒的方法。

把它和水蛭的DNA混合，就能得到我需要的突破。我把这种新病毒叫做【T】，意思是Tyrant【暴君】。”

对于T-Virus开发时间的推定：

参考【Alexander备忘录】，Edward死亡时间，Umbrella制药公司建立时间，洋馆完工时间以及【Marcus日记第一部分】推定T-Virus被开发出来的时间大约在1965年前后。

2）Umbrella前篇

1963年，由于研究病毒的需要，Spencer以未来公司主管周末渡假为借口，聘请著名建筑师G．Trevor在美国西部Raccoon市的Arklay山区建造内部构造复杂，机关重重的洋馆，四年之后即公元1967年秋，洋馆完工。为了独掌洋馆的构造和秘密，Spencer以答谢Trevor花费5年的时间设计建造，特地邀请其全家来渡假为借口，将Trevor妻（Jessica）女（Lisa）骗入洋馆，并软禁了Trevor。Jessica和Lisa被立刻植入了T-Virus母体，成为第一批活体实验对象。经过数天的异变之后，Jessica死去，丧失理智的Lisa陷入沉睡，Trevor逃离了Spencer的监控，却因为洋馆的实际建造与他原本的设计并非完全相同而无法走出洋馆，19天后在绝望中死去。

第二年，即1968年，Marcus，Edward与Spencer三人正式成立Umbrella制药公司以掩盖基于始祖病毒的生化武器研究。

相关文献资料和推定：

关于Jessica母女被植入T-Virus的记录，参见【Lisa日记最后部分】

Jessica
病毒种类：TYPE-A
细胞活化造成组织分离收缩
病毒融合状况：阴性反应
处理方式：抛弃

Lisa
病毒种类：TYPE-B
细胞活化造成组织分离收缩
病毒融合状况：阳性反应但融合迟缓
身体外观改变状况：已观察到持续不同的改变
状态：继续隔离观察”

关于Trevor在洋馆内的遭遇，参考文献【Trevor日记】。

Trevor受Spencer之邀于1967年11月13日到达洋馆，随后Spencer为了避免洋馆的构造外泄而将他软禁。在11月25日前后，某些不明原因导致Trevor失去记忆。11月27日他逃出了软禁自己的房子，却因为记忆的丧失和洋馆构造的复杂而被困在了洋馆中。随后的数天内，他逐渐恢复记忆，并发觉自己的妻女已来到洋馆。11月31日，Trevor发现Spencer事先为自己立的坟墓。12月1日前后因为饥饿和缺水而死去。

对于Spencer为建立Umbrella公司所进行的筹备工作时间跨度的推定：

参考【Marcus的日记第一部分关于此事与T-Virus发现的先后顺序】，【Alexander备忘录中所提到的在洋馆的美好时光】以及【Alexander备忘录中所提到的发现T-Virus和Umbrella建立的先后顺序】和洋馆建立时间，可以推定，自五十年代发现始祖病毒后不久，Spencer和Edward便开始筹备建立Umbrella公司。在Arklay山区建立的洋馆是他们早期的筹备工作之一。Umbrella的筹备工作跨度达到了近10年的时间。

关于Umbrella制药公司：

该公司以Umbrella命名的表面意义在于努力营造该公司立志济世救人，如保护伞一般庇护人类健康的良好形象。实际上Umbrella却是一把掩盖非法生化武器实验的邪恶之伞。

3）Ashford家族的复兴计划

二十世纪60年代初期，Edward之子Alexander取得生物遗传学博士学位后加入对始祖病毒的研究。1968年Umbrella制药公司成立后不久，Edward去世，由于他潜心研究而忽略了打理公司事务，而给野心家Spencer以可乘之机，Umbrella大权渐渐落入Spencer之手，为了在基于T-Virus的研究竞争中复兴家族，Alexander瞒着Spencer在1970年建造了南极研究所，秘密

进行病毒的研究。

在连续失败后他意识到自己智慧有限，为了复兴家族他提取了家族创始人 Veronica 的基因，通过人工受精的方式制造出 Alfred 和 Alexia 兄妹，寄希望于培养出智力超常的后代。

1981 年夏天，年仅 10 岁的天才 Alexia，完成了大学学业，随后参加 Alexander 的研究。同年冬天 Alfred 在南太平洋 Rockfort 岛建造完成了军事训练基地。三年后，Alfred 在南极研究所中发现了自己和 Alexia 的身世之谜，与此同时，Alexia 将 T-Virus 与蚁后基因相结合制造出“T-Veronica Virus”，并在Alfred的帮助下，Alexia在Alexander身上实验T-Veronica Virus。最终实验失败，Alexander 被作为失败的 B.O.W 囚禁在南极研究所。随后 Alexia 在自己身上植入改进的 T-Veronica Virus 并利用冷冻方式延缓病毒变异造成的智力退化。由此 Alexia 进入长达十五年的沉睡。Alfred 回到 Rockfort 岛出任Rockfort 军事训练所司令。不久他开始出现恋妹情结，并时时呈现人格分裂的状况。

相关文献资料和推定：

关于洛福特岛公邸以及南极实验室的构造，参考【Alexander 备忘录】

“在这研究工厂（南极实验室）内部，我将建造和我的公邸构造相似的房子，那是已故的 Trevor 的遗产。我在那里拥有许多甜蜜的回忆。”

关于 T-Veronica Virus 与 T-Virus 的关系，参考文献【Alexia 蚁后报告书】

“自从在一只蚁后的基因里发现了一种远古时期的病毒的残存后，我便一直致力于对蚂蚁进行研究。

我在 Spencer 发现的病毒母体（这里是指Marcus所开发出的 T-Virus）中加入了蚁后的基因，由此成功的创造出了一种完美的病毒。

我决定将这种拥有不可思议的潜质的病毒命名为“T-Veronica”。”

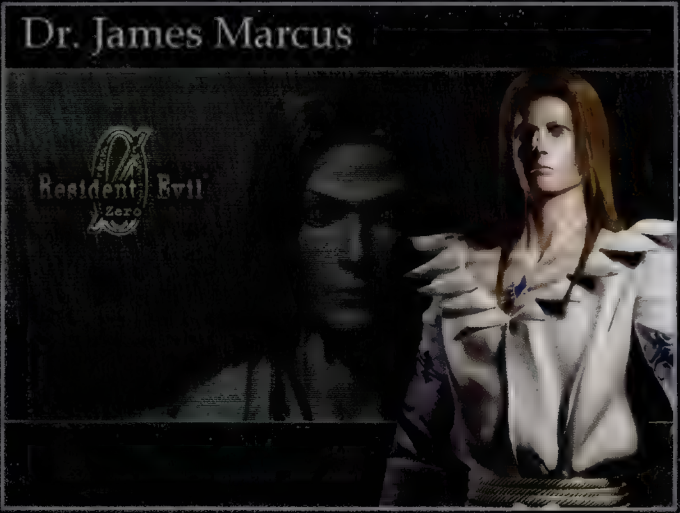
对于 Edward 生平事迹的一些推定：

参考【Alexander 备忘录】，Umbrella 建立时间，洋馆完工时间以及南极实验室建立时间推定，Edward 自五十年代发现始祖病毒之后不久，开始与 Spencer 着手筹备 Umbrella 公司，在 Marcus 开发出 T-Virus 之后不久洋馆完工时，即 1967 年秋天，Edward 与其子 Alexander 进入洋馆进行基于 T-Virus 的研究。此后直到 Umbrella 成立后不久，即 1969 年前后 Edward 去世，他和他儿子一直留在洋馆中进行研究。

4) Umbrella 中篇

20 世纪 70 年代中期，Umbrella 成为跨国公司，并在世界各地陆续开始建造秘密研究所，进行基于始祖病毒和T-Virus的各种B.O.W.（生化兵器）的开发。公司董事Marcus 于 1976 年出任 Raccoon 地区 Arklay 研究所以及新建干部养成所的负责人。在此期间他一直醉心于病毒与水蛭结合的研究。两年后，即1978年6月3日，他的得意学生 Albert.Wesker 和 William.Birkin 在 Spencer 的示意下将他秘密处决。但是 Marcus 的尸体在被扔进下水道后不久便为其培养的女王水蛭找到，进而借助 T-Virus 水蛭女王的力量，Marcus 在接下来的十年里逐渐复活，干部养成所则在他死后关闭。

1978 年 7 月底，年仅十八岁的 Wesker 和十六岁的Birkin 被调入 Arklay 研究所领导基于第一例女性实验体Lisa的病毒研究计划，他们在1981年开发出可以量产的B.O.W.——Hunter，并开始将T-Virus病毒应用于成年男子，逐步开发出成活几率低但攻击力强大的究极B.O.W.——Tyrant 系列。



1988 年，Umbrella 欧洲研究部门，开发出新型寄生性病毒Nemesis，并着手开发基于 Tyrant 和 Nemesis 的新型 B.O.W.。当年 7 月，Arklay 研究所从法国分部取得Nemesis原型样本，这些Nemesis病毒在应用于女性实验体之后很快被女性实验体内的神秘病毒消灭，不久 Birkin 将这种病毒分离出来，命名为 G-Virus，第二年 Birkin 得到 Umbrella 高层许可在 Raccoon 市地下新建的大型研究所内主持 G-Virus 的研究，同时，Wesker 申请转调到 Umbrella 情报部门，Arklay 研究所被 Umbrella 研究员 John 接管。

1995 年 Wesker 再次回到 Arklay 研究所帮助 Birkin 销毁女性实验体时，开始怀疑研究所主管 John 泄露研究资料，并发现 Spencer 已不再来 Arklay 研究所。

截止至 1998 年，Umbrella 已在Raccoon 地区建立了包括 Arklay 研究所，干部养成所，Raccoon 地下研究所，实验体销毁处理场等一系列的研究设施，Tyrant 开始进入量产阶段，欧洲研究部门基于Tyrant 和Nemesis 开发的通过脑部手术提高智力并能够使用武器的新B.O.W【T-Nemesis】也已研制成功。

相关文献资料和推定：

对于 Spencer 向 Marcus 提出担任养成所负责人的时间的推定：

参考【Marcus 的日记第一部分关于此事与 T-Virus 发现的先后顺序】，【Alexander 备忘录中所提到的在洋馆的美好时光】以及【Alexander 备忘录中所提到的发现T-Virus和Umbrella建立的先后顺序】和洋馆建立时间，可以推定虽然Marcus 在 1976 年出任干部养成所负责人，但是早在 1967 年之前，Spencer 便已向 Marcus 提出了这个请求。

关于 Hunter，参考【Wesker 报告书 II】

“回到Birkin身上来。他现在所做的研究项目是拥有战斗技能的生物武器。在加入其它生物的 DNA 成分后，我们创造出了这样东西。它将用于与任何我们的敌对势力作战。战斗型的生物武器，也被称作‘Hunter’。

Hunter 是目前为止 Umbrella 公司最成功的生物武器，拥有一定的智慧，较高的攻击力和廉价的特性。其开发原理是以人类的受精卵为基础，混以各种遗传因子和 T-Virus 而成。

关于 Tyrant，参考【Wesker 报告书 II】

“我们的研究，经过了十年，终于到达了第三阶段。这是一种“预制”的，能够用作士兵，而且是能够搏斗的生物武器，它被称作“TYRANT”。

但是这个项目从一开始就有一个难解的问题，就是如何获得“TYRANT”的试验对象。能当得了“TYRANT”的对象实在是少之又少。这是由于 T-VIRUS 的特性造成的。任何人都可以用来制造僵尸或者猎杀者，但是在这个过程中，它们的智力将会丧失，但是 TYRANT 是需要一定的智力的。Birkins 发现了一种不同的制造 TYRANT 的方法来弥补这个问题，但是能适用这个方法的人数量稀少。

“在模拟实验中，我们发现一亿人中只有一个能成为 TYRANT，其他的都成了僵尸。”

关于 Nemesis，参考文献【Wesker 报告书 II】

“NEMESIS正是一种操纵DNA而创造出来的生命形式，它能够显著的提高增强智力。但是它一旦找到了寄主，就会寄生进去，完全控制它并且产生出难以置信的战斗能力。武器的寄主和寄生者起初分别生活。然后，寄生者的智力和寄主的躯体会合二为一，产生出这生物武器。如果能成功的话，智力的问题就能得到克服，我们也就能制造出这种生物武器了。”

关于女性实验体Lisa体内的G病毒，参考文献【Wesker报告书II】

“G病毒与T病毒的区别就在于其宿主会主动对病毒起反应。在病毒面前遗传因子若完全呈暴露状的话，则很容易产生突发性变异。但问题却出于病毒本身，而非宿主的DNA。即使病毒能导致一定的变化，但除非是在某些外力的影响下——比如放射线——否则宿主的DNA是极少会产生变异的。但G病毒的情况却不同，就算没有外在因素，G病毒仍然会突发性产生变异并致宿主于死地。某些类似的特性也存在于T病毒上。可以确认的是，将生物武器置于特定的环境中，宿主体内的T病毒能够导致某种形式的变异，但无论如何都需要外力来引发变异。而G病毒却不需要这点。没人能够预测病毒的变异趋势，即使是我们商讨出了对策去制止变异，病毒却会再次变异以去适应新的状况。

7年前Birkin就在那个女试验体身上发现了这点。表面上看来她并没有明显的不同，但她的体内却发生着天翻地覆的变化。她消耗掉了各种注入她体内的病毒，并活了下来。经过长达21年的变异后，她竟然吞噬掉了Nemesis的寄生体！G病毒计划的目的即是将变异推向最高点，其结果有可能是终极生命形态，也有可能是灾难性的。”

5）Raccoon City十年史

20世纪八十年代初，Raccoon City是位于美国西部Arklay国家森林公园附近约十万人口的小城，旅游业为其主要经济来源。公元1988年1月Michael Warren当选Raccoon City市长，从此Raccoon市在他的领导下与Umbrella建立了紧密的关系，城市居民半数为Umbrella所雇佣。Umbrella成为Raccoon的经济支柱。1992年在Umbrella的经济援助之下，Raccoon开始大幅重建和更新，发展迅速。

1993年开始，Raccoon警察署长Brian Irons陆续收受Umbrella大量贿赂，帮助其掩盖不道德行为，城市开始时常出现人口失踪。失踪人口皆为Umbrella所绑架并用于活体研究。1997年夏天，Raccoon警察署搬迁至一所空艺术馆内，其间Irons收受Umbrella提供的大量艺术品。1998年初，前特别除暴队长Barry Burton辞职后来到Raccoon警察署帮助Wesker组建S.T.A.R.S分部，开始招募和训练队员。

截止到1998年7月事件爆发时，Raccoon市实际上已成为Umbrella制药公司的附庸，城市的大部分属于Umbrella的研究设施，经济完全依靠Umbrella，地下更有规模宏大的Umbrella秘密研究设施和处理工厂。

相关文献资料和推定：

“Raccoon市是一个吸引了大家熟悉的环保企业Umbrella设置工厂的都市，这所企业更不惜花费大量资金在福利，公共设施的建设以及维持治安等方面。”（摘自Michael Warren《我们的城市与市长的步伐》）

“关于Raccoon警察局长Brian Irons，我们怀疑他在过去五年间从Umbrella公司里收取了不少贿款。恐怕这是用来隐瞒相信是Umbrella公司引起的大屋事件以及多宗意外事故的。此外，他还涉嫌在大学时代两次向女学生施暴，更因此接受过精神鉴定，但最后因成绩优秀而未被追究。由于以上情况，今后行动时请加倍小心。”（摘自美国联邦调查局内务调查室致Chris的传真）

关于Wesker进入警察局的情况：

在与Birkin共事的过程中，Wesker发觉和才能卓著的Birkin比起来，自己恐怕在研究很难有所建树。于是1991年申请调离Arklay研究所进入Umbrella情报部门。随后以Umbrella间谍身份进入Raccoon警察局。1998年建立S.T.A.R.S的Raccoon分队并出任该队队长。

关于S.T.A.R.S的相关信息：

S.T.A.R.S的正式名称是【Special Tactics and Rascue Service】，是一个专门用来处理一般警力所不能应付的事件，例如发生灾难时负责评估事态，处理及救援的精英组织。

第二章：Raccoon地区生化危机事件

1）Marcus亡灵的复仇

1978年死于Umbrella内部斗争的J.Macus博士的尸体在水蛭女王和T-Virus的影响下，在漫长的岁月里逐渐获得重生。1998年5月，以雌雄同体的水蛭人的身份恢复意识，随即开始利用体内的病毒和召唤水蛭的特殊能力实行他报复Umbrella的计划。5月11日，在他的破坏下，Arklay研究所，干部养成所，Raccoon地下处理场，等地相继发生病毒泄露事故。不久，这些设施内的工作人员和实验生物相继被病毒感染，事态渐至无法控制。

1998年5月20日，Arkray山区出现第一例生化怪物攻击人类事件，6月初，位于Raccoon市公园内的秘密实验体销毁场因为研究所运来的尸体数急剧增长，而无法以正常方式处理尸体。6月16日大规模生化怪物出没于山区。6月30日，Rebecca.Chambers以实地医护人员的身份加入S.T.A.R.S—Bravo小组。7月9日警方封锁部分森林，并考虑派遣特别对策部队S.T.A.R.S进入山区。至7月中旬，实验体销毁工厂已无法处理数量巨大的尸体，工人们因此被迫暴露在病毒之下工作，部分员工开始呈现被感染症状。同时，Umbrella公共卫生部常务理事接到总部特别委员会的灾害传真，委员会认为Raccoon地区病毒泄露事故可能已经无法控制，该委员会决定严守秘密实验，并防止S.T.A.R.S Bravo小组和州警介入。

7月22日，合众国海军特种部队少尉Billy.Coen因被指控在一年前非洲执行任务过程中枪杀23人，而被军事法庭判处死刑，经由Arklay山区押送至Lexson基地执行。数小时后，押送车辆在Arklay山区遭受不明怪物攻

击，押送人员死亡，Billy.Coen 下落不明。

相关文献资料和推定：

关于实验体销毁场截止1998年7月底状况采样，参考文献【工厂管理者日记7月29日】

“机器处理能力降低，但处理量却增大了，污染度因此提高，甚至连疫苗抗体也不能应付新出现的品种，工作人员中也开始出现感染者，我要一边拿着手枪一边工作，最后一枪是留来自杀用的。”

关于Billy coen涉嫌一年前在非洲枪杀23名当地居民事件：

1997年，Billy coen所属的部队在非洲丛林中执行任务的过程中因为遭遇酷热天气和游击队的袭击而损失惨重，最后他们找到了一座平民村落，失去了理智的队长不顾Billy coen反对命令向平民开枪，事后，Billy即作为替罪羊被指控在非洲枪杀23名当地居民。

2）Bravo小组的覆灭

1998年7月23日20点，Marcus博士指挥水蛭袭击了Umbrella途经Arklay山区的列车。

2小时后S.T.A.R.S—Bravo小组奉命进入山区调查数月来多起凶杀事件。直升机在森林上空被不明物体击落。随即发现了押送Billy的破坏掉的囚车和负责押送的宪兵的尸体，对长Enrico.Marini下令分散行动搜索森林。

Rebecca在搜索中发现了因为遭受水蛭袭击而停止的列车，在登上列车进行调查的过程中她遇到了幸存的Billy，之后不久列车被Umbrella特别部队士兵启动，并失去控制，Rebecca和Billy被失控的列车带入干部养成所。同时，其余S.T.A.R.S队员在森林和养成所附近陆续遭受生化怪物攻击而死。在养成所里他们遭遇Marcus，Rebecca更得知Billy的冤情。

此时，Wesker和Birkin也因为病毒泄露事故的关系，再度会合，Birkin计划炸毁干部养成所和处理工厂以消灭Marcus，Wesker则计划取得Tyrant的实战资料作为进身之资投靠Umbrella敌对公司H.C.F，S.T.A.R.S成员经过强化训练所培养出来的不凡身手正好可以用于测试B.O.W的实战能力。之后两人在Raccoon地下研究所分手。

Rebecca和Billy则通过Umbrella地下设施一路来到处理工厂，在处理工厂Rebecca遇到了发觉部分真相的Enrico，随后Enrico先行进入Arklay研究所继续调查，最后Rebecca和Billy消灭了失去理性的Marcus，抢在设施爆炸前逃离。Rebecca随即释放了Billy，并前往Arklay研究所协助早前进入的Enrico进行进一步调查。

相关文献资料和推定：

关于H.C.F公司的一些情况，目前已知该公司拥有令垂死之人恢复生命的特殊科技，并拥有一种类似Hunter的生物武器和一定的军事实力。

3）Arkray研究所的毁灭

7月24日S.T.A.R.S—Bravo小队失去联络已达24小时，Wesker以支援Bravo小队为由，率领Alpha小队进入Arklay山区计划通过Alpha小队的实战收集各种B.O.W数据。

在降落到山区之后，Alpha小队遭到大量感染病毒的实验用狗的攻击，幸存队员Jill，Chris，Barry以及Wesker等人进入Arkray研究所躲避。

在研究所中Wesker射杀了了解真相的Bravo小队队长Enrico，Chris等人则与Rebecca会合，此时三年前就应该被销毁的女性实验体（Lisa）出乎意料地在研究所中出现，与Chris等人遭遇后不久即落下悬崖，生死不明。Wesker此时已在自己身上植入了从Birkin处得到的特殊病毒，在释放出究极B.O.W——Tyrant之后装作被Tyrant刺穿腹部一度假死，并在Chris等人准备逃离研究所前启动了自毁装置，最终Chris，Jill，Barry，Rebecca，Brad

等人在消灭了Tyrant之后成功逃离了Arklay研究所，之后Arklay研究所爆炸，Wesker被假定死亡。

相关文献资料和推定：

关于被销毁的女性实验体（Lisa），参考文献【Wesker报告书II】

“我们要清除那个女试验体了，简单说来就是杀死她。她在吞噬了Nemesis之后，她似乎获得了一点智力。虽然只是一点，但是已经足够让我们意外了。而且这种过程还在持续着。她甚至撕下一个女研究员的脸装到她自己脸上。根据实验记录，她在第一次被注射原来的病毒的时候也这么干过。没人知道她为什么会这么干，而且最近三个研究员都被她这样杀死了。我们决定要结束她的生命了。由于在G计划上我们正在稳步前进着，看来以后都用不着她了。她在被连续处理三天后被证实死亡，尸体被负责人运去了我们也不知道的某个地方。直到最后，也没人知道她的身份，也没人知道她是怎么被弄到这里来的。不过其他的实验对象也一样，所以也没什么特别的。”

4）G-Virus争夺战前篇

公元1998年9月S.T.A.R.S由于Arklay研究所毁灭导致证据不足无法对Umbrella制药公司提起公诉，S.T.A.R.S队员Chris为了调查真相独自前往欧洲。另一方面，Arklay山区和处理厂的病毒事故已蔓延到Raccoon市区，部分市民出现感染症状。

9月下旬，在Raccoon市病毒感染渐渐无法控制的情况下，Birkin仍然坚持在Raccoon地下研究所进行G-Virus的研究，并取得了很大成效。Umbrella高层意识到Raccoon地区事态严重，为防止公司秘密泄露，派遣特殊部队进入地下研究所强行回收研究成果，在回收行动中Birkin中弹垂死，绝望中给自己注射了G-Virus，进而在病毒作用下发生变异并逐渐失去理智，变成怪物的Birkin一举消灭了回收部队。最后唯一幸存者Hunk带着G-Virus返回Umbrella公司。

在此役中Raccoon地下研究所G-Virus大量泄漏，并被老鼠携带到处传播，全城性生化危机不可避免地爆发。

Umbrella制药公司以拯救市民为名派出雇佣兵收集B.O.W各项实战数据。更派出欧洲研究部门基于Nemesis和Tyrant开发的终极研究成果“T-Nemesis”追杀S.T.A.R.S成员，并在Raccoon市上空陆续投放六具Tyrant以毁灭关于秘密实验证据。

与此同时H.C.F派遣Wesker再次进入Raccoon地下研究所，协助早前以Arklay研究所主管John女友身份打入Umbrella内部的Ada.Wong夺取G-Virus。而第一天来到Raccoon报到的年轻警察Leon和找寻哥哥Chris的女子Claire也在此时相继进入已成为丧尸之城的市区。

美国政府亦得知Raccoon地区状况，派遣军队前往处理并抢夺G-Virus，他们携带超级武器进入城市并秘密封锁了该地区。

相关文献和资料推定：

“关于Umbrella公司极密开发中的G病毒，现在我们未能证实这种称为G病毒的东西的存在，我们会继续进行调查。”（摘自联邦调查局内务调查室给Chris的传真）

“这次作为答谢的一万美圆，已经存进了平常的那个帐户，G病毒的研究很快就可以完成了。”（摘自Birkin写给Brian Irons的信）

关于Wesker的叛变Birkin事先是否知情的问题，参见【Birkin给Brian Irons的信】

“由于S.T.A.R.S队长Wesker愚蠢的叛变……”由此可见Birkin对于Wesker的叛变事先是不知情的，也因此可以推定Wesker从他那里取得并给自己植入的病毒的事情他并不知道。

关于G-Virus会导致“二次变异”一事：

在所有官方提供的生化危机相关资料中并未出现过二次变异一词，所有关于二次变异的论证均不成立。

关于Umbrella制药公司雇佣兵（U.B.C.S.）的相关资料：

U.B.C.S.的正式名称是【Umbrella Biohazard Countermeasure Service】，是Umbrella在特种部队以外的另一个组织，主要以战争罪犯和亡命军人组成。是发生生化危机时的拯救部队，他们的死亡率虽然相当高，但在各种危险地带救出重要人物时也发挥了很大功效。

关于T-Nemesis的相关资料：

Nemesis是由直属Umbrella总公司的欧洲支部研究小组所创造的生物兵器，一种以控制T病毒生物兵器为目的而开发的寄生生物。Nemesis在被植入生物体内后，便会将其支配，并拥有将生物兵器本身能力提高的力量。

Umbrella各支部的研究小组虽然都各自进行T-Virus生物武器的开发，但创造出来的生物大部分都是欠缺智慧如猛兽一般，在军事用途上，除了要求战斗能力之外，也需要有足够的的智慧来执行命令。

以Birkin博士为中心的美国支部研究小组，在无数次控制遗传因子之下成功开发出【Tyrant-001】型，其近似人类的外表及高战斗力在Umbrella总公司获得很高评价，但是在提高智慧方面仍然未达到令人满意的程度。

另一方面欧洲支部的研究小组则另辟蹊径用与美国支部研究小组完全不同的方法来提高生物兵器的智慧，其中之一就是在生物兵器的脑部施行外科手术来提高智慧的研究，后来这研究发展到在生物兵器体内植入寄生生物来控制其能力，他们从作为研究主体的美国支部研究小组大量引进了生物兵器，不断重复进行在其脑部及脊髓植入寄生细胞培育的实验。

直到当美国支部研究小组将【T-001】型发展完成为命令执行能力进一步提高的【T-002】型时，欧洲支部研究小组也终于创造出试验型寄生生物Nemesis。植入了Nemesis的Tyrant被名为【T-Nemesis】。

当时欧洲的研究小组一共制造出四具T-Nemesis，但其中初号体在培育过程中产生了类似感情的感觉，发生了企图带同伴逃走的事件。其后初号体在战斗中被破坏，其他三具实验体也被外科措施加入了“思考的限制”。

5）G-Virus争夺战后篇

Leon与Claire在怪物蔓延的城市里相遇，并共同努力找寻逃离这座死亡之城的方法，在警察署他们发现了署长Irons与Umbrella之间的罪恶交易，并遇到了Ada，变异的Birkin和努力挽救他的妻子Annette，更面临着一

具身穿能量束缚衣的Tyrant的威胁。在Ada的帮助下，Leon和Claire多次打倒Tyrant到达了地下研究所，Ada与Leon相互产生了好感。就在他们准备利用地下研究所逃生列车离开Raccoon地区的时候，Tyrant再次出现在Leon面前，为了掩护Leon，Ada被Tyrant杀死，研究所自毁装置也因Tyrant对Ada的致命一击而启动，与此同时，Annette被失去理智的怪物Birkin所杀，在研究所爆炸之前Leon和Claire消灭了因脱离了能量束缚衣而暴走的Tyrant和Birkin，带着Birkin留下的孤女Sherry乘地下列车逃脱。

Wesker找到并救活了为Leon而死的Ada，更从地下列车中Birkin的尸体上搜集到G-Virus。

在Leon和Claire逃离Raccoon的同时，S.T.A.R.S.队员Jill亦开始了她的逃生之旅。在其逃离的过程中一直遭受T-Nemesis的追杀，S.T.A.R.S队员Brad更为其所杀，Jill随后与Umbrella雇佣兵幸存者Carlos等人相遇，在实验体销毁工厂终结了T-Nemesis之后，Jill和Carlos依靠Barry的帮助于10月初乘坐直升机离开Raccoon。

进入Raccoon的美军在与生化怪物的战斗中遭受严重损失，最后在实验体销毁工厂消灭五具Tyrant之后匆忙撤退，并于10月初投放核弹毁灭整个Raccoon地区，10万人在此役中死亡。史称Raccoon地区生化危机事件。

事件后Leon加入反Umbrella地下组织，不久便前往欧洲进行独立调查，Jill和Claire也各自前往欧洲寻找Chris，Sherry下落不明。

相关文献和资料推定：

关于Raccoon市警察署署长Brian Irons的一些相关资料：

此人患有一定程度的精神疾病。喜欢收集恶趣味作品，有重度暴力倾向，在Raccoon市生化危机爆发前，曾下令将武器库弹药分散放置，导致生化危机发生时警察火力不足。此人不仅收受Umbrella大量贿赂，严重阻挠Chris等人对Umbrella的调查，更在Raccoon生化危机事件中破坏市民和警察逃生设施并趁混乱枪杀了数名警察。他临死前杀害了市长的女儿并想把她做成标本。

关于Carlos的一些相关资料：

出身南美，有印地安血统但国籍不明。在队中负责重火力支援以及后方戒备。曾是共产主义游击队成员。

关于美军在Raccoon投放核弹的相关文献：

"Raccoon市被放弃了，我们对议会的拖延作战工作已经达到极限。全部监视员尽快撤离，明早美军会实行作战，已确定黎明的时候，Raccoon市将被毁灭。"（摘自《来自Umbrella作战总部的传真》）

第三章：Veronica计划

1）H.C.F入侵Rockfort岛

公元1998年12月末，即Raccoon地区生化危机事件后两个月，Claire在欧洲被Umbrella逮捕并送往位于南太平洋的Rockfort军事训练所监禁。抵达监狱后不久，H.C.F得知Alexia与T-Veronica病毒出现在Rockfort岛，派遣Wesker率领特殊部队轰炸该岛，以夺取T-Veronica。轰炸过程中病毒泄漏造成"Rockfort生化危机事件"。

Claire借机逃出监狱，并与年轻犯人Steve相遇。两人携手找寻逃离方法。Claire不久便通过岛上的电脑网络与正在欧洲调查Umbrella非法实验的Leon取得了联系，随后遭到手持狙击枪的Alfred攻击，Steve更为救Claire忍痛杀死了因感染病毒而变成丧尸的父亲。Claire由此得知Steve之父原为Umbrella成员，因泄露公司机密而举家被捕。

此时Rockfort已逐渐在H.C.F的轰炸下成为废墟，Claire和Steve逐渐发觉岛上出现的Alexia，其实是有恋妹情结且人格分裂的Alfred假扮而成。目的在于制造Alexia在岛上的假象以欺骗妄图夺取T-Veronica病毒的各方势力。

在揭穿了Alfred的阴谋之后，Claire与Steve乘坐水上飞机离开Rockfort岛，却被随后驾驶鹞式战斗机离岛的Alfred遥控操纵水上飞机飞向南极。此时一具量产型Tyrant亦出现在飞机货舱内。Claire将Tyrant打下飞机，却因为无法改变航向而与Steve双双来到南极。

2）T-Veronica争夺战

在南极，他们发现了被囚禁的Alexander，并打伤了Alfred，Alfred临死之前唤醒了沉睡的Alexia，Claire与Steve消灭了脱出樊笼的怪物Alexander并驾驶雪地车逃离实验室，却在途中遭到Alexia攻击，陷入危险之中。

同时刻，Chris在Leon的帮助下得知Claire处境，孤身来到Rockfort岛，岛上已是一片废墟，Chris意外地与因植入病毒而拥有超人能力的Wesker相遇，Wesker在准备下手杀死Chris的时候，发现Alexia与T-Veronica病毒均在南极，遂不顾Chris前往南极继续夺取任务。Chris亦为了找寻妹妹前往南极。

南极，Chris从Alexia手中救出了Claire，两人开始寻找失去踪影的Steve和离开南极的方法。不久Chris，Wesker，Alexia三人相遇，Chris&Wesker均不敌Alexia，各自逃脱。Claire则找到了被植入病毒痛苦不堪的Steve，逐渐失去意识的Steve险些杀死Claire，但在关键时刻仍凭着坚强的意志和对Claire的爱控制住了自己变异的身体，并为了救Claire死去，临死之前终于向Claire表白了自己的爱。

此时Alexia已变异为超级怪物，在消灭了Alexia之后Chris引爆了南极实验所并从Wesker手中救下Claire，兄妹俩驾机离开，Wesker则带走了感染T-Veronica病毒的Steve的遗体。以H.C.F的实力，让死人复活应该不是问题。

第四章：欧洲前篇

1）Leon的欧洲之行

2004年，在Raccoon City中被卷入Umbrella事件的新任警官Leon，如今在美国担任一名优秀的谍报员。为了调查被绑架的大总统的女儿的下落，只身来到了欧洲某个村庄中，而某种异变似乎已经在这个村庄中蔓延开来……

PS2

大攻略

FROM SOFTWARE ● 4月1日 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量 111KB ● 6800日元 ● http://www.fromsoftware.co.jp/

一期结束通关流程

由FROMSOFTWARE推出，以日本平安时代作为舞台的恐怖游戏《九怨》，经过多次延期后终于推出了。游戏内共有为阴之章、阳之章和九怨之章这三个章节，在相同的游戏舞台和时间空间内展开各自的故事。本期会先送上全游戏的流程攻略，而下期开始将会带来详尽的攻略。

基本操作（设定以一型为准）

左 Analog／十字键：人物移动的方向

○键：调查、决定

□键：使用装备中的咒符或式符，没装备的场合则为物理攻击

△键：使用装备中的咒符或式符，没装备的场合则为物理攻击

X键：跑步、取消

R1：集中精神进行回复（或制造使唤中的式神）

R2+△或□键：解放使唤中的式神

L1：显示地图

START：暂停

SELECT：显示选单画面游戏通关流程

游戏通关游程

阴之章

屋敷

<1>前往(02)“屋敷庭 桑之下”调查地上尸体附近，取得“蚕之木板”和“封魔之钉”，另外在调查西面尽头的石藏可以取得“屋敷地图”

<2>前往(04)“药师堂祠”，于祠堂的门前遇到双子小童。

<3>回到(02)“屋敷庭桑之下”的桑树前发生事件，遇到开耶把手上的“三解咒血布”交了给她。

<4>前往(07)“屋敷 西侍所”西北方的房间取得“吽狛犬”。

<5>前往(08)“屋敷 西之对”，在该处遇到惊慌逃入房内的公主，然后绕道走到公主所在房间的后方，从小洞窥探内部情况。

“6”前往(10)“屋敷 寝殿”，于中央的房间内取得“一解咒之血布”，另外在东北的血染之门出现神秘之手事件。

<7>前往(11)“屋敷 中庭”，于上方右方的房间找到了父亲道满，从他手上取得“二解咒之血布”。

<8>前往(13)“屋敷 泉殿”，取得“三解咒之血布”和“哑狛犬”。

<9>回到(06)“屋敷 寝殿入口”，以“一解咒之血布”解开祠的封印，取得“鸦之木板”。

<10>前往(09)“屋敷 西之渡殿”以“二解咒之血布”解开北门的封印，进内取得“十二支解书”。

<11>回到(12)“屋敷 东之对”帐篷上方的房间前，根据“十二支解书”的提示打开大门，正确答案是“上段：酉戌亥子；中段：辰卯寅丑；下段：巳午未申”，利用纵、横的按钮来改变十二支的位置。

<12>解除按键锁进入后，分别把“吽狛犬”和“哑狛犬”放在小台座上，可取得“破坏木板”和“北斗七星星名图”。

<13>前往(16)“屋敷 钓殿”东南方的河岸，把阴阳师打倒后，上前取得“星名图解书”。

<14>前往(07)“屋敷 西侍所”西北方的房间，根据“北斗七星星名图”和“星名图解书”的提示打开大门，正确答案是“破军星对着朱雀、白兽对着征明、从魁对着西昂”，开门后进入取得“钉拔”。

<15>前往(15)“屋敷 东随身所”南边的房间，向柱上的钉子使用“钉拔”，可取得“魔封之钉”。

<16>回到(09)“屋敷 西之渡殿”，以“三解咒之血布”解开东北门的封印并进内。

<17>前往(17)“屋敷 北之对”北面的房间，把首领藤原赖近击倒后取得该处的“铜之呼铃”。

<18>前往(08)“屋敷 西之对”，向公主所在的房间大门使用“铜之呼铃”。进内发生事件后，取得房间内的“魔封之钉”。

<19>成功取得3对木板和魔封之钉后，离开屋敷前往(04)“药师堂祠”。

<20>前往祠堂的东南方，以“二解咒之血布”解开门的封印进内，取得“祠封印解书”。

<21>调查西面的木板大门，根据“北祠封印解书”的提示打开大门，放入木板的顺序分别是：“上方：‘蚕之木板’；左下方：‘破坏木板’；右下方：‘鸦之木板’”。

药师堂

<22>从(18)祠地下进入(19)“药师堂 北”，并取得该处的“药师堂地图”。

<23>经由(20)“药师堂 南”西面的通路前往(19)“药师堂 北”西南方的房间，在该处遇到奄奄一息的祠堂大师，并取得“如来药壶”。

<24>回到(20)“药师堂 南”，以“三解咒之血布”解开西南方的房间的封印，取得更强力的武器“冰雨灵刀”。

<25>离开房间途中再遇双子小童，回到中央的走廊时发现挡着东面通路的蚕被破开，击倒当中的饿鬼后前往东面走廊。

<26>经由(20)“药师堂 南”东面的通路前往(19)“药师堂 北”东南方的房间，发生“看着病人们”的事件。

<27>继续往南走进入东南方的房间，取得“药师如来缘起”。

<28>前往(21)“药师堂 本堂”，根据“药师如来缘起”的提示，向南方尽头的如来像使用“如来药壶”，令隐藏通路出现。

<29>进入(22)“本堂地下”，在途中取得“四解咒之血布”和书物后折返回去，发生事件后从(23)“茧之道 北东”开始。

茧之道

<30>从(23)“茧之道 北东”再开始，向南走，取得死胡同内的“血染之镰”。

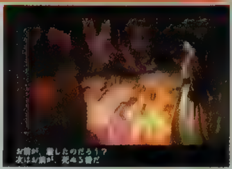
<31>使用“血染之镰”破开南面通路的茧丝继续前路。

<32>来到(24)“茧之道 摇篮之间”再次遇到父亲，并取得“茧之道地图”。

<33>于西面的死胡同处窥探墙壁，看到姐姐的尸体。

<34>继续往南方的通路走再遇双子小童，然后绕道进入刚才窥探姐姐的大房间中。

蚕之社



<35>经过茧之道的事件后，从(25)“蚕之社 三方鸟居”再开始，先折返取得箱内的“八解咒之血布”后，经由绳梯往上爬。

<36>来到(27)“蚕之社 纳屋”，在石阶梯按○键可前往上方的小屋，以“八解咒之血布”解开房间的封印，进内取得“双六”，跟阳之章取得的“双六盘”配搭可用作开启谜你游戏。

<37>回到大屋的附近，调查大屋墙边可取得“蚕之社地图”，接着进入大屋(28)“浮月住居”。

<38>取得屋内的书物“鞠纹样日记”时，走廊突然出现人影。

<39>经由(29)“浮月住居前”前往(30)“蚕之社 本殿”，从中央小祠庙的窄路往北面的小房间。把该处的阴阳师道凉赶走后，取得更强力的武器“火影神刀”。

<40>回到(27)“蚕之社 纳屋”，在大屋墙壁附近跟首领道凉战斗，击倒他后取得他身上的“七解咒之血布”。

<41>从墙壁被破坏部分进入(28)“浮月住居”西南边的房间，于该处取得书物“暮叶日记”，接着发生事件。

<42>前往(30)“蚕之社 本殿”，用“七解咒之血布”把南方入口的封印解开，前往(31)“蚕之社 入口”。

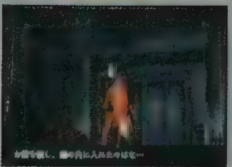
<43>前往(32)“蚕之社 桑之下”的桑树下发生事件，接着自动移动至(33)“蚕之社 崖下”，进入小祠庙后方的洞穴内。

茧之道

<44>于(34)“茧之道 西北”取得附近的“铁之楔”2个后，向通红破裂的岩石使用“铁之楔”继续前进。

<45>前往(35)“茧之道 梦幻之间”，当来到血池和大量形代舟的房时，向东面的通红破裂的岩石使用“铁之楔”继续前进。

<46>回到(24)“茧之道摇篮之间”的南面部分，调查桥会掉下，进入大广间内发生事件。



<47>用“七解咒之血布”解开南面大门的封印，前往(36)“茧之道 南西”。

<48>经由下方人形部屋往西南方的书库，取得“五解咒之血布”和“道满之书 卷之伍”后再次遇上父亲道满。

<49>经由人形部屋回(36)“茧之道 南西”的入口附近，以“五解咒之血布”解开东面大门的封印，继续前进。

<50>向前走通过栏杆后浮月会自动移动，阴之章完结。

Text:Dr. Game Design:MW 九怨

阳之章

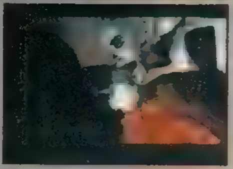
屋敷

<1>阳之章一开始的位置是(14)"屋敷 车宿"，先前往(13)"屋敷 泉殿"取得"哑狛犬"。

<2>前往(15)"屋敷 东随身所"北面房间的途中遇到道凉，从他处取得"一解咒之血布"，接着进入房间内可取得"屋敷地图"。

<3>经(12)"屋敷 东之对"的西北方前往(11)"屋敷 中庭"，于记录点处遇到道珍。

<4>前往(11)"屋敷 中庭"进入上方血染的大门，把饿鬼击倒，离开时遇到道戒。



<5>离开血染房间后，发觉西南方门上的封印已消失，可以前往(10)"屋敷 寝殿"，进入中央的房间取得"二解咒之血布"。

<6>前往(09)"屋敷 西之渡殿"以"二解咒之血布"解开北门的封印，进内取得"十二支解书"。

<7>前往(08)"屋敷 西之对"，在该处遇到惊慌逃入房内的公主，而绕道走到公主所在房间的后方，从小洞可窥探内部情况。

<8>前往(07)"屋敷 西侍所"西北方的房间取得"吽狛犬"。

<9>回到(10)"屋敷 寝殿"的走廊，与(06)"屋敷 寝殿入口"连接部分遇上饿鬼，把他击倒后可直接经由此处前往(06)"屋敷 寝殿入口"。

<10>以"一解咒之血布"解开祠的封印，取得"鸦之木板"。

<11>从(06)"屋敷 寝殿入口"的西门往(07)"屋敷 西侍所"，把尸体旁的钉拔出取得"铁楔"。

<12>前往(16)"屋敷 钓殿"东南方的河岸，把阴阳师道戒打倒后取得"星名图解书"。

<13>回到(12)"屋敷 东之对"帐篷上方的房间前，根据"十二支解书"的提示打开大门，正确答案是"上段：酉戌亥子；中段：辰卯寅丑；下段：巳午未申"，利用纵、横的按钮来改变十二支的位置。

<14>解除按键锁并进入后，分别把""吽狛犬""和"哑狛犬"放在小台座上，可取得"破坏木板"和"北斗七星星名图"。

<15>前往(07)"屋敷 西侍所"西北方的房间，根据"北斗七星星名图"和"星名图解书"的提示打开大门，正确答案是"破军星对着朱雀、白兽对着征明、从魁对着西昂"，开门后进入取得"钉拔"。

<16>前往(15)"屋敷 东随身所"南边的房间，向柱上的钉子使用"钉拔"，可取得"魔封之钉"。

<17>前往(06)"屋敷 寝殿入口"，向南面的大门使用"铁楔"把门柱破坏。

<18>于(02)"屋敷庭 桑之下"的桑树前发生事件，遇到浮月并从她手上取得"三解咒血布"。

<19>调查桑树西面的地上可取得"封魔之钉"，另外调查西面尽头的石藏可以取得"蚕之木板"。

<20>回到(09)"屋敷 西之渡殿"，以"三解咒之血布"解开东北门的封印并进内。

<21>前往(17)"屋敷 北之对"北面的房间，把首领藤原赖近击倒后取得该处的"铜之呼铃"。

<22>前往(08)"屋敷 西之对"，向公主所在的房间大门使用"铜之呼铃"。进内发生事件后，取得房间内的"魔封之钉"。

<23>成功取得3对木板和魔封之钉后，离开屋敷来到(02)"屋敷庭 桑之下"时遇到浮月和道凉。

<24>前往(04)"药师堂祠"，以"二解咒之血布"解开祠堂东南方大门的封印并进内，取得"祠封印解书"。

<25>调查西面的木板大门，根据"北祠封印解书"的提示打开大门，放入木板的顺序分别是："上方：'蚕之木板'；左下方：'破坏木板'；右下方：'鸦之木板'"，门开启后和道珍一同进内。

药师堂

<26>从(18)祠地下进入(19)"药师堂 北"，并于门后方取得"药师堂地图"。

<27>前往(20)"药师堂 南"东南方的房间，取得书物"奥方日记 壹"后，在折返时看到小童的身影。

<28>经由(20)"药师堂 南"西面的通路，原本被蛮封着的门已能开启，进入后前往(19)"药师堂 北"西南方的房间，在该处遇到念经的祠堂大师，而在(20)"药师堂 南"西南方的房间则可取得书物"奥方日记 贰"。

<29>前往(20)"药师堂 南"最南面的走廊，发觉通往(21)"药师堂 本堂"大门上的封印已被解除。

<30>进入(21)"药师堂 本堂"遇到双子小童，并自动进入由她们打开的隐藏通路。

<31>于(22)"本堂地下"中取得强力武器"苍水灵扇"和书物后折返回去，途中发生"道珍受袭"的事件。

<32>于(21)"药师堂 本堂"内跟首领百虫女战斗，战胜后调查箱子取得"六解咒之血布"。

<33>离开药师堂回到屋敷的(07)"屋敷 西侍所"，以"六解咒之血布"把西面大门的封印解开进入(37)"屋敷 西门"

社之道

<34>经由(37)"屋敷 西门"来到(38)"社之道 南"，遇上道真和浮月暮叶两姐妹一同上路。

<35>于(39)"社之道 中央"的途中取得"社之道地图"，接着前往北面(40)的"社之道 北"。

<36>在(40)"社之道 北"跟众人失散，把穿红色和服的鬼击倒后折返。

<37>向(41)山小屋的方向走，暗浮月的指示往南方找木槌。

<38>来到南方的山小屋前，从窗口窥探，当巨大猿猴离开屋子时，才进入屋内取得"木锤"。

<39>在折返时被巨大猿猴发现，跟它战斗并利用火炎咒符把其击倒。

<40>回到浮月处向崖壁使用"木锤"，前往(42)"十本鸟居"。

蚕之社

<41>经由(42)"十本鸟居"来到(32)"蚕之社 桑之下"，被道凉吩咐先入社内调查。

<42>进入(30)"蚕之社 本殿"，于墙上取得"蚕之社地图"。

<43>进入大屋(28)"浮月住居"，在浮月房间可找到"双六盘"，跟阴之章取得的"双六"配搭可用作开启谜你游戏，在走廊突然出现人影。

<44>先到(27)"蚕之社 纳屋"，接着经由被破坏的墙壁前往(29)"浮月住居"西南边的房间，阅读"暮叶日记"后再次出现人影。

<45>在回到(29)"浮月住居前"的途中出现事件，暮叶把浮月推下悬崖。

<46>回到(30)"蚕之社 本殿"跟首领道凉战斗，战胜后从他身上取得"四解咒之血布"。

<47>以"四解咒之血布"解开中央小祠庙窄路的封印后，前往北面的小房间，取得更强力的武器"赤帝赤龙扇"和"木之杠杆(木の取っ手)"。

<48>回到(32)"蚕之社 桑之下"，于桑树附近发现新的血迹，开启新出现的笼箱出现道凉的异变种，躲开他，并取得笼箱内的"七解咒之血布"。

<49>用"七解咒之血布"开启北面大门封印前往(27)"蚕之社 纳屋"，然后再前往(26)"蚕之社 里庭"。

<50>向河川的水库开关口使用木之杠杆(木の取っ手)"，把往下的水流截断。

<51>前往(25)"蚕之社 三方鸟居"，在河的鸟居前取得"神镜"。

<52>回到(26)"蚕之社 里庭"受到暮叶袭击，不要和她战斗，先回到(32)"蚕之社 桑之下"，于桑树前发生事件后自动前往(33)"蚕之社 崖下"。

<53>在小祠庙前使用"神镜"使洞穴开启后进内。

茧之道

<54>于(34)"茧之道 西北"取得附近的"铁之楔"2个后，向通红破裂的岩石使用"铁之楔"继续前进。

<55>前往(35)"茧之道 梦幻之间"，当来到血池和大量形代舟的房时，向东面的通红破裂的岩石使用"铁之楔"继续前进。

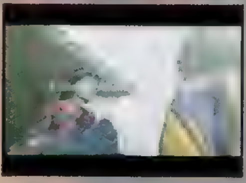
<56>回到(24)"茧之道 摇篮之间"的南面部分，调查桥使用掉下后往南面走，以"七解咒之血布"解开南面大门封印往(36)"茧之道 南西"走。

<57>来到南面人形小屋前发生跟双子小童的事件，然后经由人形部屋往西南方的书库，取得"五解咒之血布"和"道满之书 卷之伍"后遇上道满。

<58>经由人形部屋回(36)"茧之道 南西"的入口附近，以"五解咒之血布"封开东面大门的封印往(22)"本堂地下"

<59>在途中再次受暮叶袭击，不要和她战斗继续往前走，发生找到浮月的事件后阳之章完结。

九怨之章



<1>九怨之章一开始的位置是(14)"屋敷 车宿"，前往(02)"屋敷庭 桑之下"的桑树前发生事件。

<2>前往(04)"药师堂祠"，于西面的木板大门前取得2颗"封魔之钉"。

<3>再次回到(02)"屋敷庭 桑之下"，发生遇到"片体鳞伤的开耶"事件后，自动移动到(43)"施术场"。

<4>前往(24)"茧之道 摇篮之间"，于悬挂燃烧尸体的场所遇到浮月。

<5>向西面越过桥的通路走前往(36)"茧之道 南西"，进入书库上方的小屋，在内取得9颗"封魔之钉"。

<6>折返回到(43)"施术场"时遇到最后首领道满，把他打倒后发生事件。

<7>离开回到(02)"屋敷庭 桑之下"，看过结局后完成游戏。

全游戏完

通关后追加要素

在重新游戏时，难易度的选择追加"凄绝"难度；出现最强装备的选择，当选择"入"时，一开始便会拥有所有武器，拥有全部符咒且是最大数量；另外会出现苦行设定，可以选择挑战个人极限——受九次攻击便会GAME OVER。

大攻略

九怨

屋敷
(01)屋敷庭 西
(02)屋敷庭 桑之下
(05)屋敷庭 东
(06)屋敷 寝殿入口
(07)屋敷 西侍所
(08)屋敷 西之对
(09)屋敷 西之渡殿
(10)屋敷 寝殿
(11)屋敷 中庭
(12)屋敷 东之对
(13)屋敷 枭殿
(14)屋敷 车宿
(15)屋敷 东随身所
(16)屋敷 钓殿
(17)屋敷 北之对
(37)屋敷 西门

药师堂
(03)泉
(04)药师堂祠
(18)祠地下
(19)药师堂 北
(20)药师堂 南
(21)药师堂 本堂

茧之道
(22)本堂地下
(23)茧之道 北东
(24)茧之道 摇篮之间
(34)茧之道 西北
(35)茧之道 梦幻之间
(36)茧之道 南西
(43)施术场

社之道
(38)社之道 南
(39)社之道 中央
(40)社之道 北
(41)山小屋
(42)十本鸟居

蚕之社
(25)蚕之社 三方鸟居
(26)蚕之社 里庭
(27)蚕之社 纳屋
(28)浮月住居
(29)浮月住居前
(30)蚕之社 本殿
(31)蚕之社 入口
(32)蚕之社 桑之下
(33)蚕之社 崖下

阴之章道具分布图

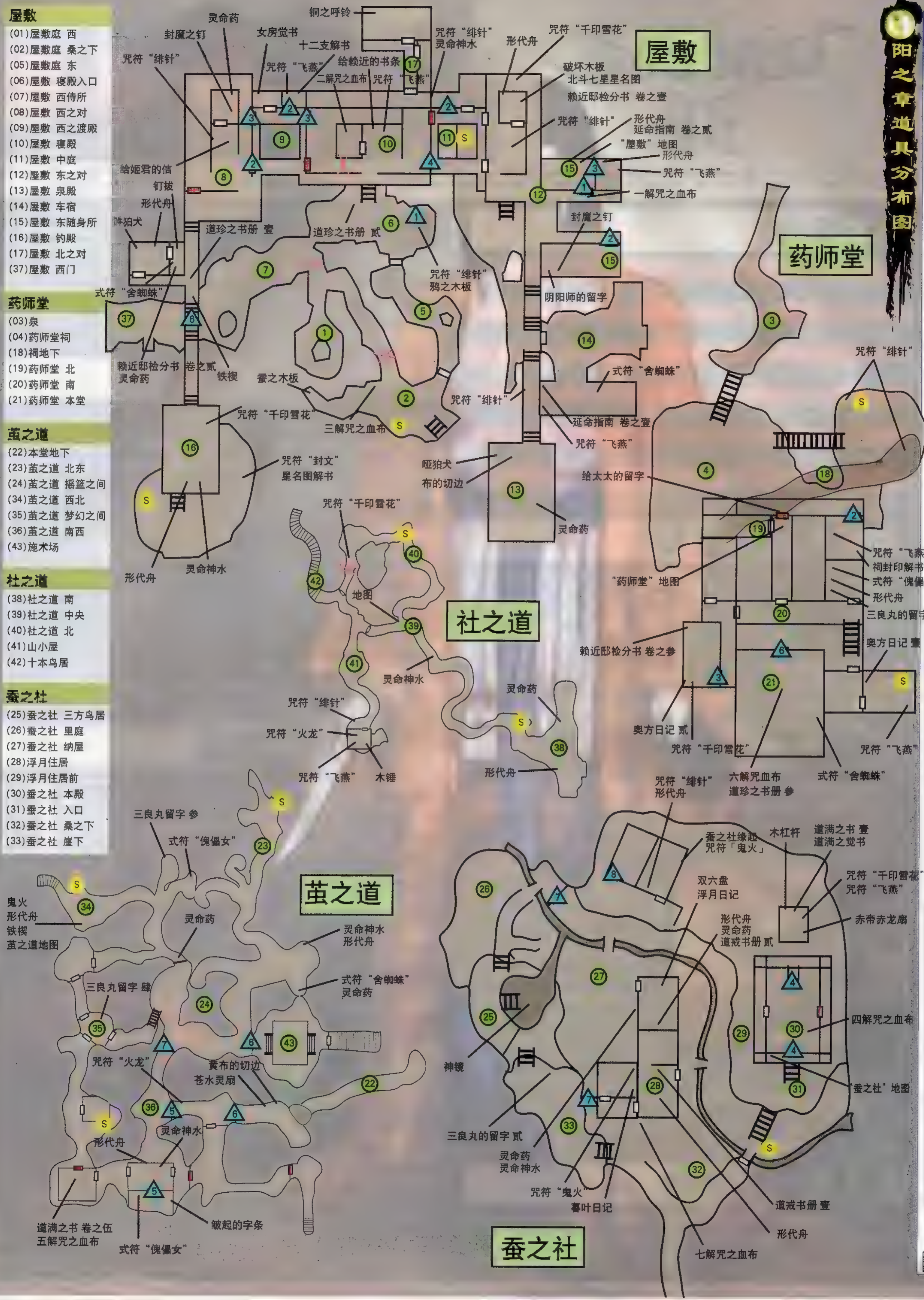
屋敷
(01)屋敷庭 西
(02)屋敷庭 桑之下
(05)屋敷庭 东
(06)屋敷 寝殿入口
(07)屋敷 西侍所
(08)屋敷 西之对
(09)屋敷 西之渡殿
(10)屋敷 寝殿
(11)屋敷 中庭
(12)屋敷 东之对
(13)屋敷 泉殿
(14)屋敷 车宿
(15)屋敷 东随身所
(16)屋敷 钓殿
(17)屋敷 北之对
(37)屋敷 西门

药师堂
(03)泉
(04)药师堂祠
(18)祠地下
(19)药师堂 北
(20)药师堂 南
(21)药师堂 本堂

茧之道
(22)本堂地下
(23)茧之道 北东
(24)茧之道 摇篮之间
(34)茧之道 西北
(35)茧之道 梦幻之间
(36)茧之道 南西
(43)施术场

社之道
(38)社之道 南
(39)社之道 中央
(40)社之道 北
(41)山小屋
(42)十本鸟居

蚕之社
(25)蚕之社 三方鸟居
(26)蚕之社 里庭
(27)蚕之社 纳屋
(28)浮月住居
(29)浮月住居前
(30)蚕之社 本殿
(31)蚕之社 入口
(32)蚕之社 桑之下
(33)蚕之社 崖下



●制造商：Atari / Epic Games / Legend Entertainment ●发行商：智高游戏科技
●STG ●发售中 ● HK$299 ●官方网站：http://www.unreal2.com/ ●对应 XBOX Live

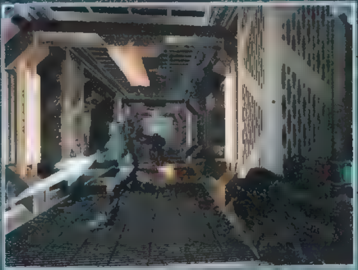
Unreal 2: The Awakening（虚幻 II）
Text :Dr. Game Design :SL

© 2003 Epic Games Inc., Raleigh, N.C. USA Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal II – The Awakening was created by Legend Entertainment, an Infogrames studio and was manufactured and marketed by Infogrames, Inc. New York, NY, under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners.

基本操作

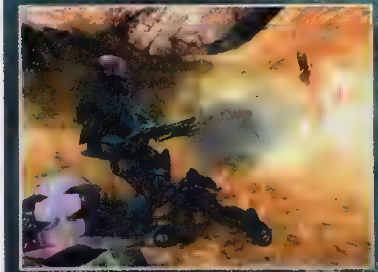
右摇杆	[illegible]
左摇杆	移动、疾冲(按下，只限多人连线模式)
十字键	蹲下(按下)
右板机	发射主武器
左板机	发射副武器
X 键	使用道具、装填子弹
Y 键	选择上一种武器
A 键	决定、跳跃、喷射背包(按 2 次，只限多人连线模式)
B 键	取消、选择下一种武器
白色键	显示积分(只限多人连线模式)
[illegible]	显示目标
START 键	进入选单画面

军官大战外星人



在游戏中，玩家扮演一位未来的执法军官 Dalton，虽然头发已灰白，战斗却是相当勇猛。原本他只是担任日常的巡逻任务，直到在太空中发生了一连串的激烈战斗。五个外星种族、地方犯罪组织及军方的突击队都牵涉其中，主要的原因是因为在行星群中发现了一些古代的器具，玩家的目标是为了避免这些古器具被用于邪恶的用途。

其实玩家所要面对的，不外乎一堆奇形怪状的外星生物，以及层出不穷的难缠敌兵。任务的目的在于揭破一件邪恶的阴谋，经由不断的战斗对抗，沿途收集许多具强大能量的古老宝石，来阻止一股古老力量的觉醒。玩家将会被派遣到几个独特的世界里，游戏中可以好好欣赏四周奇特的景观，从极真实的户外地形到让人吓到脊髓里的外星城市，古怪的考古遗迹等，都是相当值得一逛的。



游戏中共有五种外星族存在，还有一大堆对玩家有帮助的NPC，在 NPC 部分，由于故事剧情的关系，主角会和不同的NPC对话，让玩家有更切身的体验。《Unreal 2: The Awakening》中敌人总共大约有二十四种，人工智能都经过重新设计，设计小组让敌人会试着比较自己与玩家谁处于比较有利的方式，每个不同等级的战士思考能力就截然不同，因此后期的敌人除了火力强大之外，也会根据应地形，敌我双方人数来进行作战，由于人工智能的提高，所以敌人会进行分头包抄攻击。

多人连线浴血战

不管是线上还是单人游戏，XBOX 版的《Unreal 2: The Awakening》都将会有十分吸引人的多人连线模式，两名玩家可以在分割画面下同时参与游戏，有如佣兵般体验单人战役模式的激烈，线上的部分则是经由XBOX Live!的的支援，让玩家们参与小队或是团体的多人连线游戏模式。

在这个剧情模式下同样有多种不同方式的任务，包括秘密行动关卡、人质解救、拆除炸弹、组队制战斗、拿取机密文件、探索和救援等等，部分关卡甚至会迫使你要预先储存备用武器并下令给其他陆战队员防御作战的指令，以防御基地免受敌人攻击。在单人模式中将会有强力剧情铺陈的 13 个主要任务共计 25 关，以及 20 个左右的多人连线关卡，游戏将会在动作与冒险模式之中取得平衡。

三种不同作战阶级

工兵 Tech

电子及机械工程师，懂得修理护甲、入侵电脑系统甚至架设炮塔，能量产生器及防卫力场，更可接近和操纵大多数电子装置，身上穿着的中等护甲能抵御小型武器的攻击。

枪手 Gunner

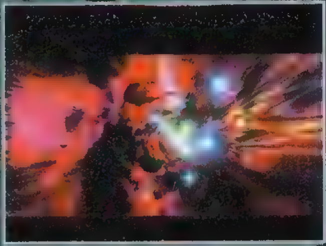
擅长近距离突袭，懂得使用各种威力强大的武器和毁灭性装置，能为队伍携带额外的补给品及弹药，而且穿着重型装甲，防御力极高，但移动速度也因而减慢。

游骑兵 Ranger

主要任务是进行渗透、暗杀，也拥有治疗自军部队的能力，速动速度极高兼且能跳到高处，但要注意由于装甲薄弱，面对重武器的攻击时要千万留神。

外星科技制武器

各位不必担心武器不够强大的问题，不论是大家所熟悉的、最爱的、最好上手的，《Unreal 2: The Awakening》都不会辜负玩家们的期待。从火箭发射器到战斗来福枪，或者是更新、更奇特的外星武器等，游戏中那位爱跟玩家斗嘴的舰上工程师都会亲手把武器交给你，而这些武器将会用来对付许许多多的外星生物，包括从第一代延续下来的可怕的 Skaarj，以及其他全新出现的敌人像是 Drakk 和 Izarian。



游戏中除了标准手枪外，其余武器几乎都可以做两段式切换，有些武器甚至可以做三段式切换或者通过研发来提升它的战力。不过在单人模式中，这些武器可不是玩家马上就能使用的，必须随着冒险的进展，将遇到的外星科技带回母船研究，当科学官上船研究这些外星文明之后，将其中的特性调查出来，并且可在任务进展后随着时间将外星武器的某些功能加到玩家的武器中。

攻略

美丽的Tarahk IV号星球，这里是地球殖民军（TCA）总部所在地。军官Dalton威风凛凛地前来向上司报到。在这里，他可以进行相关的训练课程，学习掌握基本的行动技巧和武器使用方法。而在远方的亚特兰蒂斯号飞船，则是其行动的大本营。

Sanctuary Mission [illegible]

接受了Aida的命令后，Dalton驾着飞艇向目的地进发，此行的任务是接到Elara V号星球传来的消息，有许多不明生物向LiandriMining Facility发动突然袭击，基地内遭受严重破坏，人员死伤状况不明。

飞艇缓缓降落，从半空中就可以清楚见到地面上有不少工作人员倒在血泊中。在他们周围，一些异星生物正在四处乱窜。当怪物们看见飞艇后，向Dalton打了几枪便逃进了基地。被眼前的景像强烈震撼，待飞艇停稳，Dalton便迫不及待地冲入了基地。进入室内往地下而去，沿途所见更加触目惊心。

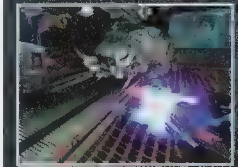
前面渐渐合上的铁门处，一名惨叫的工作人员正被里面的怪物拖了进去。Dalton当即冲了过去，但铁门已被毁坏无法打开，只好从侧面通道进去。黑暗中依稀可以见到前面有怪物一晃而过。来到一个大厅，刚才求救的工作人员已遭毒手。一些异星生物从四周冲了出来，Dalton利用大厅的柱子加以掩护，耐心地和怪物们周旋，好不容易才消灭了它们，得到怪物的武器Shock Lance—— 一种鱼叉似的东西。

从大厅地面跳入地下水道，在水中的骷髅旁可拾到Assault Rifle和弹夹。往前由另

一侧的出口爬出，进门后开枪杀掉两个怪物，然后从一处天井攀登上去，来到一个通道内，通道中有不少敌人，还有一些氧气瓶，可以打爆氧气瓶干掉周围的敌人。过了两道门后，来到通道的另一侧，注意贴着墙壁慢慢走，这里有敌人会从身后发动偷袭，屋顶上也会出现敌人。

最后蹲着进入一扇有节奏地开关的小门，来到布满水池的室内，这里有不少怪物。干掉它们后进入电梯，按下电钮，电梯向下降落，但马上就出了问题，似乎有怪物在破坏电梯。一阵爆裂声后，电梯似乎失控了，电力也被切断了，眼前漆黑一片。过了一会儿，电梯降到了底层，门刚打开，一个双手各持数把利刃的兽人冲了进来，开火干掉它。出电梯乘坐一旁的另一电梯上去，几番周折后来到了基地室外。

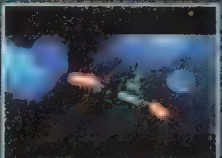
出屋后，要注意对面山上有3个怪物会同时发动攻击。穿过狭窄的山谷，来到能源工厂。从建筑物右边的阶梯上去，看见工程师Miller为了保护神器Artifact，在怪物的逼迫下不幸摔下高台。Dalton从旁边的一个视窗跳下去，进入基地内部，最后的去路被两个大铁箱挡住了。从左边的一个小洞钻到地板下，然后从这里进入能源工厂的核心部位——总控制室，[illegible]台上会出现一个电源重启按钮，[illegible]



顺原路返回，在先前工程师Miller失足的地方跳下去得到神器Artifact，而这仅仅是完整神器的一小部分。随后干掉这里唯一的一个异形，这厮比前面遇到的敌人都要厉害，注意对付它之前要补充好体力。胜利后从中央电梯上去，将神器Artifact交给专程来接收物品的特派员，自己就可以返回亚特兰蒂斯号了。

回航了！Dalton还在盘算着回去先洗个热水澡，[illegible]接到亚特兰蒂斯号发来的紧急命令："[illegible]击而坠毁，请速去营救！"Dalton只得立即赶往事发地点。

地面的情形和Dalton的心情一样糟糕，[illegible]的灯光指引来到飞船坠毁地点，值得庆幸的是，3位飞船上的军官安然无恙，神器Artifact这个宝贝也没有丢失。大家稍作沟通后，一起向下一个接应地点赶去。这一路可绝非坦途，一种长得像狼一样的怪物蜂拥而出，其特点是速度奇快。好在4人紧密协作，终于杀出一条血路赶到了预定地点，并马上启动了指示灯，向亚特兰蒂斯号发出信号。



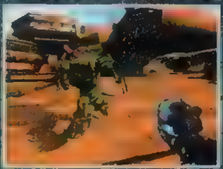
在等待亚特兰蒂斯号前来营救的时候，那几名飞船军官在周围设置了好几道封锁线，但还是有越来越多的怪物冲过来，不出一会儿封锁线就被破坏了，4人又是一番激战，杀退了敌人，也终于等到了前来营救的亚特兰蒂斯号。

第二关 Hell Mission [illegible]

来到冰天雪地的地狱，感觉到极度寒冷。Dalton绕到山后上铁桥，小心雪地上的那些小动物，它们嗜血如狂。沿着铁桥往里走，前面不远处有一庞然大物挡在道中，不过这厮不太耐打，两枪就结果了它。[illegible]的电梯下去，[illegible]工厂的第一步就遇见了电脑监视系统的拦[illegible]往里到了工厂内部，往左的末端有一个门被锁住了，不知道特殊密码就无法进去，还是从旁边的电梯先下去吧。

下到大厅后，发现这里火光熊熊，一片狼藉，不少工作人员横尸于此。在地上捡到一把喷火枪（[illegible]），[illegible]的圆形大门进去，一路前行，来到一间屋子里，听到有人在呻吟，这可能是唯一的活口了，赶紧去查看，原来是一个躺在手术台上的工程师，开动手术台旁的医疗仪器为他治疗。一会儿，工程师就恢复了一些气力，他告诉Dalton，不知道是什么东西突然袭击了这里，不过他愿意带Dalton去找寻一些线索。

带领工程师沿原路返回，到了开始无法进入的房间门口，工程师会将此门打开，Dalton进去后打开留言机，听到了惨遭杀戮的工作人员[illegible]。随后在工程师的引领下，从前面的电梯再次下到大厅，从另一个圆形大门进去，在这里，工程师看到更多的同事已经死去，悲愤不已。就在这时，一些刺耳的嘈杂声由远自近而来，Dalton稍一迟疑，只见四周涌出许多大大小小的太空蜘蛛，刚刚获救的工程师瞬间就被杀死了。Dalton大叫不好，手持喷火枪朝蜘蛛群杀去，且战且行，这一战直至杀得日月无光，Dalton自己也记不清到底杀死了多少蜘蛛。



接着来到一个巨型排风扇处，顺管道爬进去，干掉这里的蜘蛛后将另一侧巨型排风扇的电源开关打开，风力将原本阻路的火焰势头减小了，赶紧从旁边绕过去。[illegible]地板上的黄绿色软体生物，这些东西不时喷出剧毒的粘液，还有沿途破损的管道会喷出灼热的火焰，蹲下爬过去即可。

最后从一处升降平台上去到一个圆形房间，旁边房间旁的门无法打开，只有从另一个电梯上去。上去后只见一排3扇紧闭的大门，从靠右的破门下钻进去，屋里残垣断壁，致命的火柱四处乱窜，只见进来的门上有根倒塌的浅黄色柱子搭在那里，从柱子上可爬进上面的控制室。进控制室后，关掉里面的开关，下面的火柱顿时消失了。

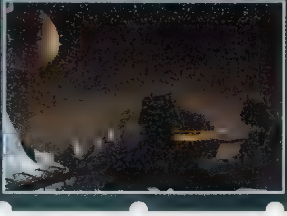
沿原电梯回去后，打开通往中央圆塔的大门，这里的周围围绕着两个岔道，一条通往大气实验室，和刚才一样，乘坐两次电梯就可到达控制室，关掉里面的开关，再回到下面一排3扇门的地方，从中间的门进去，室内中央有地道，跳下去进入玻璃通风管，当心里面成群的蜘蛛。由通风道出来，到了中央圆塔的另一边，这里的岔道通往生物实验室，同样进入控制室关掉所有开关。

只见实验室的动物全部都变异了，并且从牢笼里冲了出来，在房间里横冲直撞。不要和这些怪物硬拼，直接进靠右边的室内，从那里地板上破裂的铁丝网跳下去，这里当然也有许多蜘蛛，真是一刻也不让人消停。沿此路一直滑到大厅里（注意这里有补充血值和修复护甲的专用设施），一只巨大的蜘蛛皇后出现了，它不断喷出毒液，[illegible]无数的[illegible]，但最终的胜利还是属于正义者。

第三关 [illegible] Mission [illegible]

[illegible]Dalton[illegible]的休息就再度踏上了征途。降落在目的地星球NC867 III后，立即遭到敌人的攻击。干掉他们后，在一个圆环形建筑上找到一个通讯器，这里有许多补充血值和修复护甲的设施。从利齿丛生的大洞穴坐吊篮下去来到星球内部，一直往里走，小心那些地面的植物和沿途的敌人。在最尽头可见到一个金黄色雾气蒸腾的"茧"，四周围绕着毒蛇一般舞动的藤蔓。打开上面的3个定时炸弹开关，马上躲远些，待爆炸过后取得其中的神器Artifact组件。这时整个星球就像开了锅一样，四处冒出了毒气毒液，还有一些开始没有的动物也发起了攻击。赶紧沿原路回地面，避免接触那些喷涌而出的黄绿色液体。乘飞艇回航，离开这可怕的是非之地。

此次的第2项任务是破坏性的爆炸行动。落日余晖下，Dalton下了飞艇，只见一座壮观的大坝屹立在眼前。干掉几个小兵后，获得狙击枪，这真是一件不可或缺的好武器。来到大坝入口，却发现无法进入，看看周围是否有"旁门左道"吧。从大门旁的铁梯下去，沿排水道趟水而入（不用担心会被湍急的水流冲下去，即便掉下去也淹不死）。进入大坝内部，发现这里的敌人并不多，解决掉他们易如反掌。楼道里上上下下的门都是紧闭的，只能从一楼楼梯下的一个隐蔽的铁栅栏门进入，沿管道往上攀，途中会在一个大气罐上发现第1个定时炸弹，打开开关。再往上爬，进入控制室，干掉这里的敌人后，打开控制台上的大门开关。



从控制室下一层楼，打开楼梯侧的门，在冒着烟的大铁炉旁边发现第2个定时炸弹，最后进入中央大厅，这里有许多气罐，还有少量

XBOX

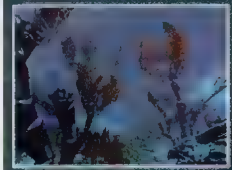
大攻略

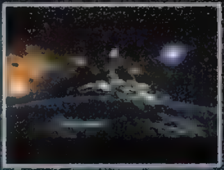
Unreal 2: The Awakening(虚幻II)

敌人和一些防护系统。绕到背后，从阶梯状的管道上过去，可发现第3个定时炸弹。将所有炸弹设定为起爆后，赶紧离开大坝。当飞艇呼啸着离开地面后，美丽的大坝顷刻间完全瓦解了。

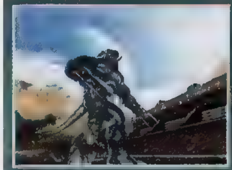
亚特兰蒂斯号在返航途中发生了故障，需要紧急迫降在Tarahk IV星球的地球殖民军哨所抢修。Dalton担负抢修期间的安全保卫工作，机械师Isaak向他传授了设置防护系统和自动机枪的方法。首先，Dalton得先往左去山坳里拿到成堆的防护系统和自动机枪，然后立即回来在大门前设置好。敌人会从天而降，分数批发动疯狂的进攻，干掉它们吧，确保飞船顺利排除故障。

当亚特兰蒂斯号重新起飞后，Dalton接到TCA总部命令，赶去敌人基地获取机密情报。基地外遍布不知名动物的巨大骸骨，显得杀气腾腾。先解决周边的敌人，而后杀入基地内部，把1楼的敌人干掉后，在左侧乘电梯上楼，干掉了望塔上的敌人，关闭控制台上的警铃开关。这时总部会派来一队卫兵护送电脑工程师前来传送敌人的资料，Dalton的任务就是配合卫兵保护工程师顺利完成工作。基地外，敌人已经闻讯而来。



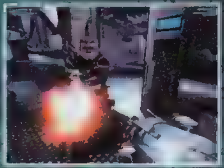


第四关 [illegible] Mission【土卫十】第四关

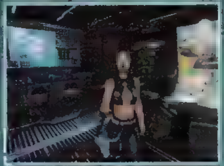


土星的卫星家族是我们迄今所知太阳系中数目最多而且情况最复杂的，雾气重重的土卫十星球是这其中毫不起眼的一员，但平凡的外表下却杀机四伏。Dalton双脚刚刚踏上星球地面，就遭到了来自地面和高塔上的攻击。往前行是一座架设在山谷里的斜拉铁桥，这一关要当心不少地段架设的防护系统和自动机枪。进入基地内部后，进入电梯，一路没有任何岔路，最后到达中央有[illegible]型台子的房间。

进入右边的侧门，发现有个外星生物在一房间里，任Dalton如何请求，它也不肯开门，只好返身进入后面的房间，这里有3块大石头。房间里的几个敌人并不可怕，可怕的是进门左侧隐蔽的自动机枪。干掉机枪后，从机枪所处的通道下到另一个房间，只见除了敌人以外，还有一人被绑在台子上，这正是Meyer博士。救出博士后，他会带Dalton去先前无法进入的房间，那个外星生物对博士还是恭恭敬敬的。

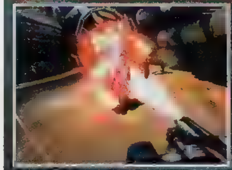


跟随博士一路来到会议室，博士打开通往屋檐的窗户，吩咐Dalton先去把屋檐四周的敌人全部干掉。屋檐上的敌人真不少，还有许多挺自动机枪。围着屋檐跑一圈，干掉最后一名敌人后，博士会自己跑出来，和他一起上屋顶吧。为了尽快启动无线电系统和亚特兰蒂斯号取得联系，博士马上展开了工作。而Dalton和等候在此的几名同伴的任务就是保护博士顺利完成工作。赶紧设置好防护系统和自动机枪封锁住屋顶周围的几个出口（注意还需要打开屋顶一角的天线开关），大批敌人马上就赶来了。



来者不善，敌人中多为身披坚甲、五大三粗的莽汉，血值极高，要打倒一个还真得费些功夫。实验室中有补充血值和修复护甲的设施，让同伴们在外面浴血奋战吧，Dalton最好守在实验室门口，也就是最后一道防线。这里最难受的是，博士的工作效率极低，非要把Dalton耗得只剩下最后一口气才能完成任务。和亚特兰蒂斯号联络上后，任务即告完成。

第五关 [illegible] Mission【[illegible]】第五关



本关处于一个奇幻的世界里，这里生长着巨大的不知名植物，天空中飞翔着罕见的翼龙。往前行，山谷中出现了一道闸门，无情的电光阻挡着Dalton的去路。在旁边的建筑中可以打开一扇墙壁上的小门，关掉开关。回到刚才的闸门处，电光消失了。进入后来到一座屹立在水中的蘑菇状建筑前，从下水道进去，沿梯攀上，进入建筑物内部。但前面屡屡有无法打开的铁门，还是从过道一侧的通风管道前进吧，小心其中的自动机枪。如此反复几次后，来到一个大厅中，大厅中有一柱状设施。

从其中攀爬上去，通过一道走廊，然后连续乘坐3次电梯下到底层。眼前是一座奇怪的[illegible]绿色世界，四周[illegible]怪模怪样，让人感觉很不舒服。往前走，沿着缀满红灯泡的梯子跑到顶端，通过一段隧道，然后又沿梯子下到一个大厅，大厅里密布杀人的萤光射线。趴下通过后，在一侧又拿到一个神器Artifact元件。这时大厅

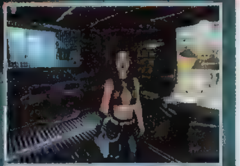
中央会冒出有着上下两段身子的透明生物，干掉它后继续前进，来到一间中央柱子上镶有3颗宝石的大厅。这里有几个海蜇模样的透明生物浮游在半空中，干掉它们后即可回航。

第六关 NC962VII Mission【造物主】第六关

这次来到Drakk老巢，这里和上一关最后的模样差不多，气氛压抑得令人窒息。四处有许多上一关里那种有着上下两段身子的透明生物，当把它打死后，一定要继续开枪将它粉身碎骨，否则周围会有一种从密闭玻璃球中的透明蝎子跑出来将它复活。沿途会发现许多曾经来过这里的人横尸于此，还会发现许多透明培养罐，人和动物的身体部位在其中被任意组合，看来敌人试图培养出各种怪物。从一个大厅中央坐电梯下去，会发现地下空间比想像的还要巨大。

在这里会发现一个长着尾巴的人，在透明培养罐外按下一个按钮，可以把他从机械手上放下来，按下另一个按钮会让他遭受电击。几次电击后，这人的身体竟然一下子长大了几倍，并破罐而出，赶紧击毙这恐怖的怪物吧。接着进入核心地域，只见中央缓缓升起一只太空甲虫，它时而用两翼的炮火连续攻击，时而吐着灵蛇一般的红色射线，最让人头痛的是它简直像猫一样有9条命，在费尽九牛二虎之力终于结果它后，拿到了最后的1个神器Artifact组件。

第七关 Avalon Mission【[illegible]】第七关



神器Artifact的5部分终于收集完毕，Dalton自感使命已经结束。然而就在其前往TCA总部覆命的时候，一场变故也悄然拉开序幕。Dalton的飞艇在途中竟然遭到不明炮火的攻击，虽然最后侥幸成功降落，但飞艇被摧毁了，好在人还没事。心有余悸的Dalton决定先去总部大楼看看发生了什么变故，坐电梯上到控制室，发现这里已被[illegible]了。[illegible]在控制台将岸边的大炮关闭，而后准备坐电梯下去，但这时突然停电了。无线电通讯装置中传来了同伴的资讯：让Dalton在上面利用狙击枪掩护同伴去修复发电站。

经过一段时间的抢修，同伴的努力换来了电力的恢复，Dalton也在这一段时间内干掉了许多两面夹击而来的敌人。下来后与同伴会合，大家设置了警戒线等待亚特兰蒂斯号的接应。疯狂的敌人也在同时分几批向大伙儿袭来，消灭它们吧。正当大家松了一口气，看着亚[illegible]之[illegible]受到[illegible]攻击，[illegible]Dalton[illegible]

哀伤登上闻讯赶来的TCA指挥官Harkins将军的飞船。

然而飞船内突然也发生蹊跷的事情，一个矮小精瘦的外星生物在电流的刺激下竟然瞬间变成一个庞大的绿色生化怪物，飞船内顿时一片混乱。Dalton连续射击怪物，发现这家伙的生命力极强，好不容易打断了怪物的一只手臂，捡起断手，发现这就是对付怪物的最佳武器，断手发射出黑洞一样的子弹给怪物造成致命的打击。

之后Dalton在一间房间的电脑上查看了亚特兰蒂斯号爆炸前Aida的最后影像留言，发现所有这一切的幕后黑手竟然就是Harkins将军！在控制室内，Harkins将军一[illegible]，[illegible]Artifact[illegible]，[illegible]不知义愤填膺的Dalton已经来到了旁边，不等将军回过神来，他已丧命于复仇者的枪下。

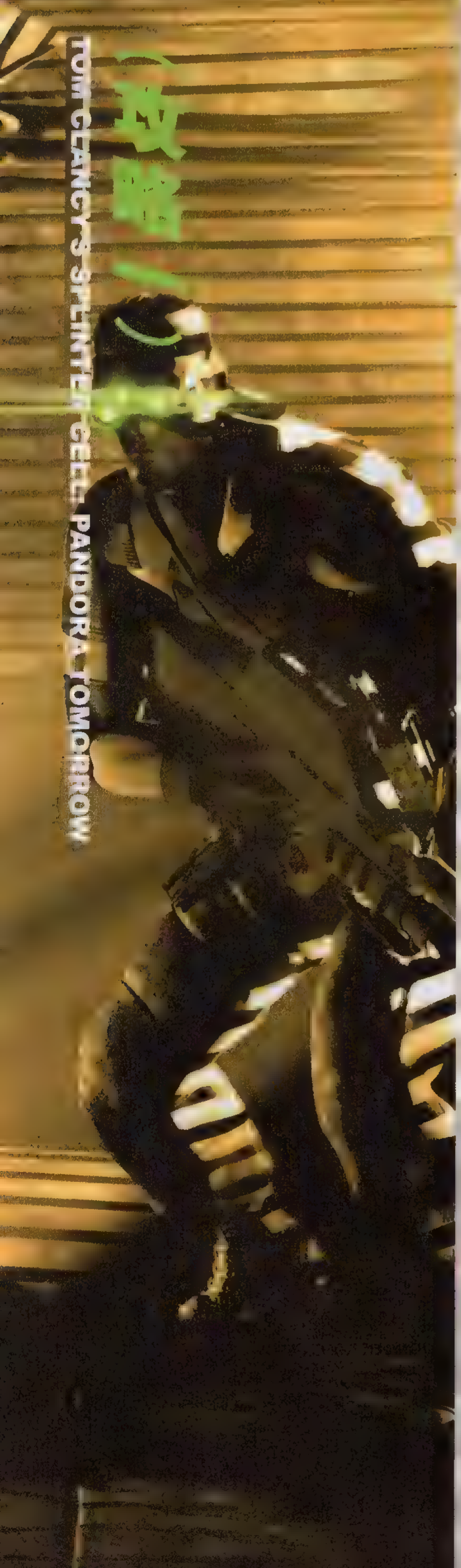
其实此刻的Harkins已经准备逃跑了，他最后的恶行就是丧心病狂地将飞船锁定了撞向前方星球FG-708的轨道。耳边警报声凄厉地响了起来，Dalton赶紧逃生，借助消失的重力往上层逃，而飞船也即将要撞上星球了。就在Dalton逃进紧急逃生舱之前，飞船已经[illegible]在眼前了，[illegible]的紧急逃生舱飞离了飞船。

[illegible]的宇宙中，[illegible]，[illegible]——[illegible]Aida、爱抽烟的机械师Isaak和[illegible]的领航员[illegible]，[illegible]，让Dalton禁不住[illegible]，尤其是Aida的最后留言：“[illegible]——[illegible]，[illegible]信任一个人，这不，我选择了信任你。后会有期，朋友！

完

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

© 2004 Ubisoft Entertainment



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

●UBI SOFT●ACT●4月10日发售●1至16人玩●售价$299●记忆容量8格以上●DVD-ROM
●对应硬盘记录／记忆卡／HDTV／Dolby 5.1／XBOX LIVE●http://www.splintercell.com/us/home

操作简介

十字键	按左是夜视镜／按右是热能图像镜
左摇杆	角色移动／面向着墙壁时背贴墙(按下)方向
右摇杆	手动调整视点／望远镜模式(按下)
L	副武器射击／在狙击模式里闭气提高命中率
R	主武器射击／徒手时挥拳
A	调查／开门／各式行动按钮
B	蹲下／蹲下时移动会较慢但较静／奔跑时按B会向前翻滚
X	使用武器或特定道具
Y	攀爬／跳跃／在狭窄地方分腿支撑身子在半空(连按两下)
黑	开启道具栏／吹口哨
白	射击模式中上弹
START	开启电子记事簿/BACK　操作简介画面

游戏重点

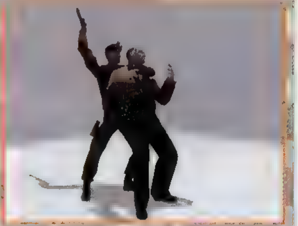
本游戏基本目的其实与前作差不多，最重要是尽量不让敌人发现而达成任务，所以要时常保持主角处于蹲下(按B)移动的状态，这样虽然行动较缓慢，但是也易于掩藏自己的行踪，因为敌人会听到脚步声而来。其次要尽量在黑暗的地方移动，这样很多时候都能避过敌人及闭路电视，尤其是要多利用手枪射破灯泡或光管，为自己制造黑暗的环境。

其三是即使主角被人发现，若是能及时躲在黑暗中背贴墙等候，敌人搜索一会就会离开，当然先决条件是别让对方看到尸体，不过要注意每关都有一个警报限制，即代表主角在该关内可被发现的次数(画面光暗计上方)，若超过限制就会立即GAME OVER。

本游戏里开枪并不是最好办法，因为敌人中枪时会发出叫声(即使打中头部即死)，这会吸引附近的敌人前来。还有就是射击时是要靠手动瞄准，因此被发现后再开火极为不智，最好是躲在暗处开枪，而且要务求一击即中头部。

而本游戏一关有很多个CHECK POINT，每次到达便问是否记录，而能玩到的关卡都可在GAME START时选LEVEL随时再挑战。

新追加动作



本作除了保留前作的各种行动，还追加许多新招数。首先例如爬横杆时主角可倒吊着开枪(攀着时按拔枪键)。其次是利用靠墙射击，当主角背贴墙壁边缘时往墙外方向推可以探头，按拔枪键的话更可以保持该姿势瞄准开枪而又不被人发现。其三是吹口哨，在游戏中随时按黑色键，主角就会吹口哨引起站岗的敌人注意。其四是由一道墙快速往另一道墙闪去，当主角背贴门边墙壁，又或是在窄通道的墙边时，按行动键(A)能闪身到另一边墙而不让敌方看见，对游戏过关有很大的帮助。其五是当按Y利用弹跳站在窄巷高处后，还能自由靠左或右，并且再拔枪攻击，又或是连续反弹跳跃到高处去。

游戏模式简介

SINGLE PLAYER——这是本作品的故事模式，玩家要控制主角SAM FISHER去完成一个又一个的任务，目的是捣破恐怖份子的阴谋。

MULTIPLAYER——这是多人游戏模式，可通过XBOX LIVE和系统连线进行分组或个人对战。

CREDITS——这里是看游戏开发人员的名单。

画面简介

1)主角SAM的体力
2)表示收到情报
3)警报次数限制，超出便算失败，需要由CHECK POINT再挑战
4)隐身计，显示SAM身处的光亮度，越暗越易于隐藏位置
5)目前SAM装备中的武器
6)目前任务目的
7)行动指示

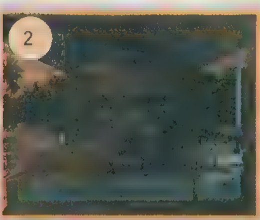
Text：电玩太郎 Design：MW

攻略

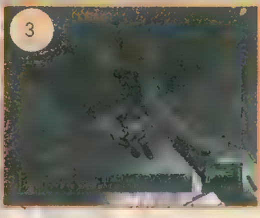
MISSION 01 DILI, TIMOR

1） 游戏开始时玩家需要为SAM进行解锁训练，需要柔缓地旋转左摇杆。当感受到震动代表该方向正确，便停下等解除，然后再旋向其他方向，直至把手铐解开。

2） 起点是在一个村落的河上，SAM身上只有一枝手枪，由于子弹不多，因此尽量少用。首先按Y键攀上木板通道，然后沿路前行。由于画面相当幽暗，最好全程使用夜视镜(按十字键左)。



3）步行到哨站下方木梯便爬上去，到上层跳起抓着头上的绳索便会滑行到对面的木桥上。



4）接着移动视点，会看到有一条横置的喉管，站到其下跳起攀着爬行，到了栏杆前需要再按Y令双腿跨到喉管上，这时大家可试试按X拔枪。

5）到对面的的建筑物通道便按B键降下，往右手边走进屋中，按A键可开门进入。

6）在屋中没有敌人，进那里另一扇门前可选择使用线控镜头窥看隔壁的情况。

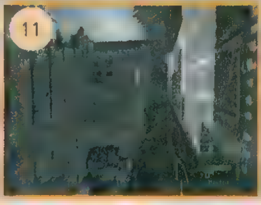
7）当想开门到隔壁，会发现门上了锁，于是使用百合匙开门(转动左摇杆)。

8）到房间中走到垂直的喉管前便能爬到上层去，在书桌的左手边会发现一个活门，按A键打开后可跃下。

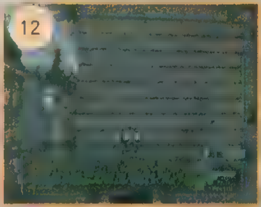
9）到了下层会收到消息说不能惊动敌人以免人质有危险，因此不可杀害敌方引起任何警报，也要求行走时不带声音，因此全程蹲下移动。

10）终于走出屋外，沿路前进至矮通道按B键蹲着通过。沿路走到另一间屋外的通道，绕过墙角会自动记录。

11）到屋另一边的篱笆，面向着栏杆时按下左摇杆就能背贴着它，记住这时必须站直身子才能通过。

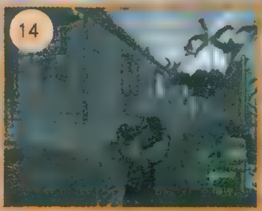


12）到了篱笆尽头，这时继续推方向能探头察看，若是按A键则会快速闪身到对面的屋后而不被人发现。

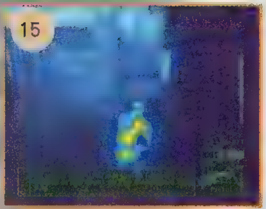


13）到了对面屋后会发现不远处有人坐在木箱上看守，这时需要按X拔枪，按R射击左手边的一盏灯，引开敌人的注意力。

14）当敌人去看发生什么事时，便悄悄从后走到其背部按A勒住对方，拉他到一旁按R键将之击晕。



15）沿路前进又会有SAVE POINT，这时有提示叫玩家使用热能图像镜(按十字键右)，就会看到前方有地雷，于是经右手边屋外通道下走过去。

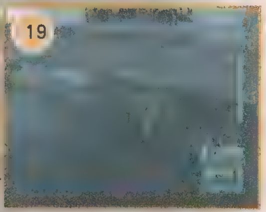


16）继续走着会遇上第二组地雷，本次需要爬左边的木箱，转用夜视镜会发现旁边屋上的横木，便跳攀着爬到对面去，然后B键降回地面。

17）接下来经前方木屋的窄通道前进，当到达尽头时，便需要连按两次Y键令SAM跳上去以脚支撑身体，这时也可按方向控制SAM靠向任何一边墙壁。若还未到顶可重覆按Y直至跳攀着上层。

18）通过二楼房间有SAVE POINT，这时会教玩家按下右摇杆使用望远镜模式，而走到房间尽头的栏杆缺口有喉管供爬回到地面。

19）这时会走到一条小河，注意对面有人在巡逻，所以必须蹲下小心翼翼地不发声渡河。

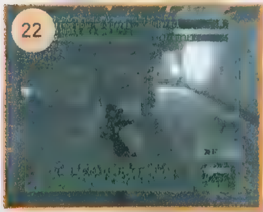


20）到了河的对面先躲在暗处，等巡逻的守卫接近而背向自己时，悄悄接近勒住他

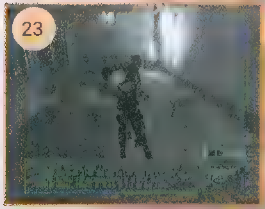
拉到一边打晕。又或是在货车按黑按钮吹口哨引他来察看再从后制伏。

21）到了大屋前发觉大门火光熊熊，因此继续沿大屋围墙前进，绕过墙角会看见远处有间木屋，而屋前则有守卫背向 SAM 坐在木箱上。

22）要接近守卫时会有SAVE POINT，这时有指令要SAM先盘问敌人事情，因此从后悄悄接近施以勒颈技后，便拉他一旁，然后按 A 键向对方问话。



23）当问明一切后便把守卫击晕，跟着要立即把木屋对面的灯泡射破，因为不久就会有另一守卫从屋中走出来。注意此守卫会四处视察，等对方背向自己时才从后将之打晕，小心在草地上走会被对方听到。



24）木屋内其实没有值得留意的东西，SAM 直接走到围墙角落有火光的油桶去，那里有喉管供爬进屋中。

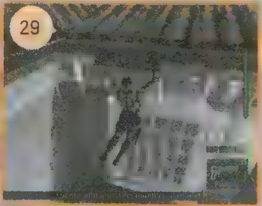
25）到了屋的庭园，先往左走爬上铁杨到鹰架上，接着沿鹰架一直前进，要小心踏在木板上很易发出声音。

26）到了大屋二楼的阳台，往右过转角要留意那里的窗户玻璃撒满地，因此如不蹲下慢走会被房间内的守卫冲发现。

27）到了二楼主房间前的阳台会有指示叫 SAM 别动，更不可被房间内的人发现。这时必须到门边背贴墙壁，然后按 A 键以快速闪身到另一边的墙去。

28）这时可不理会房间内的敌人与人质，继续沿路前进。当走到尽头发现那里的路已没有了，便按 A 攀到墙角的喉管去。

29）爬到顶沿着屋顶的边缘一直向右边移动可降落在凸出的小平台，然后到墙边按 A 能翻到另一边的阳台去。



30）在阳台会看见房间内一名恐怖份子正在盘问及虐打人质，于是从后接近对方将之勒住打晕，与人质谈话后会得到档案，然后可进行记录。

31）此房间有两扇门，于书柜左边的门是通往刚才有人质的主房间。先往另一扇门的通道前进，在那里的阳台有守卫背向自己，便先从后将之击晕。

32）在走廊旁边是洗手间，需要开锁才能进入，里面有急救箱，但并不能带在身上随时使用。

33）走廊其实是通往另一边房间，那里也可通向主房间。由于走廊另一边的房间没有敌人，故没有必要射破沿途的灯泡。

34）不管由任何一方到主房间，都不可射击那些灯，因为这会令房内的守卫射杀人质而招至失败，因此要一口气接近把对方勒住打晕。

35）往洗手间另一边的房间去，那里有楼梯通往一楼大厅，在那里布控着三名守卫，首先射破两侧墙上的壁灯，引其中一名守卫来察看时从后偷袭，按 R 键把他击倒。

36）其余两人也会闻声而至，这时记着先躲在柱后，等敌人接近时才现身进行各个击破，若有受伤便回二楼洗手间补体力。

37）走到楼梯相对的另一边会发现墙后有走廊，可由大门走到后花园，这时玩家又可以储存游戏进度。

38）当接近后花园时，会有指令告知对面二楼的人使用夜视镜监视着，而花园则有探探射灯在游走，因此本次 SAM 要反其道而行，走到探探射灯照亮的地方去，这样才能避过敌人的监视。

39）经探探射灯照耀下走到对面，便进入右手边的门到房间内，并射破房内的光管。要注意行动太大声的话会引三楼的守卫下来，那时就会无所遁形。而在一楼桌上可拾到弹药。

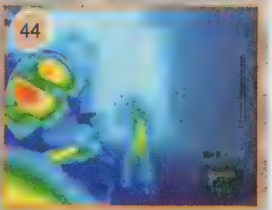
40）沿楼梯上二楼去，那里有急救箱。首先射破二楼房间的灯光，然后抬头射击三楼楼梯附近的灯，虽然会引起守卫注意，但等一会对方会返回岗位。

41）悄悄地上三楼走到阳台把守卫击晕，便可进入隔壁房间，找到目标人物KARTHSON，与她谈话后可以 SAVE。

42）这时 SAM 已被允许杀人，先沿楼梯回一楼，经原本锁着的门到地面，在那里会碰见巡逻的守卫，不妨开枪将他了结。

43）在杀守卫的附近有一座高台，爬上去能关掉探射灯的开关。

44）继续沿路前进，于转角处会有另一名守卫，也需把他解决掉。之后到另一个高台关掉第二个探射灯的开关，然后走到尽头的码头便完成此关。



（待续）

●FROM SOFTWARE●ACT●2004年3月18日●1至2人●记忆容量120至180KB●7800日元●对应i.Link cable,i.Link hub,USB鼠标

《装甲核心 连结》完全攻略

基础知识

纪录继承

本作不能继承前作《装甲核心3 静寂战线》的纪录，但在SYSTEM选项里可以读取前作的纹章资料。

键位设置

默认TYPE A类似fps的键位，TYPE B系列传统键位。个人感觉TYPE A不仅适合初涉《AC》的玩家使用，老玩家也不妨尝试适应此新键位，推荐在TYPE A的基础下改良如下

LOOK RESET 恢复默认视角	R3
ARMUNIT L\EVENT 左手武装、决定	R2
ARMUNIT R 右手武装	R1
CHANGE UNIT 切换武器	△
EXTENSION(以下简称EX) 附加装置使用、开启	○
INSIDE 内藏部件使用	X
DISARMAMENT 丢弃武装	L2+对应的武装使用键
BOOST\JUMP 喷射\跳跃	L1
OB\EO 使用过度喷射OVER BOOST\搭载攻击机EXCEED ORBIT	□

GARAGE选项说明

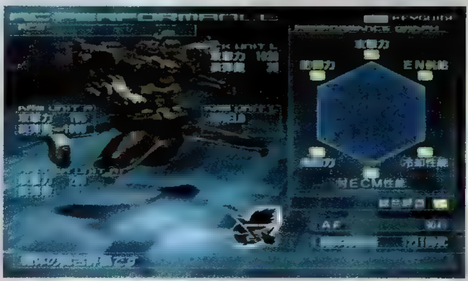
L1\R1：切换使用的机体。

ASSEMBLY：对机体16个部位的零件进行装配，按△切换为显示零件的详细性能，在此界面按SELECT能看到对各能力的说明。按R2可将不常用又不打算卖掉的零件保管以节约选择时间，L2则为切换是否让被保管的零件出现在零件选择中。

☆新增要素TUNE：在ASSEMBLY里按□可以对HEAD、CORE、ARMS、LEGS、BOOSTER、GENERATOR、RADIATOR这7种类零件进行调节(初期零件不能TUNE)，需花费一定数量的金钱，每项能力可进行10段调节，但所有能力也只能总调节10段。初期越高的能力调节后的上升幅度越小。调节确定后不能取消，如不满意只能卖出零件重新购入。

☆新增要素HANGER UNIT：可以将小型的左右手武器(说明中写有“格纳可能”)装在有HANGER技能的CORE里，战斗时只要扔掉对应的手上的武装就会自动换上格纳武装。

AC PERFORMANCE：对AC能力的评价。利用TUNE想作出全S评价的AC也并不是不可能的，不过其实用性……



OPTION PARTS(以下简称OP)：装备无重量的强化插件，能装备的多少决定于CORE的SLOT数，通常实弹\能量伤害轻减、锁定范围扩大、旋回\冷却性能强化是必装的，其余根据任务需要可装备光剑\能量武器攻击力上升，导弹锁定时间缩短等，按□为卸下所有OP。

SHOP：买入卖出零件，出售零件种类会随evo篇的进行而增加，不同于前作的是使用过的零件(零件右上显示USED)卖价会降低。

PAINT：可以自由设定机体各部分及武器的颜色，可以在机身上使用游戏中取得或自己绘制的纹章(可使用USB鼠标绘制)

COCKPIT：CHANNEL为设定座舱屏幕显示的项目，建议全部开启。

NAME ENTRY：输入机师和AC名。

AC TEST：以两部MT作对手进行机体测试，不需支付修理和弹药费，不会降低零件卖价。

游戏的两disc分别为evolution(进化)篇和revolution(回归)篇，两篇的纪录共通可随时互换。Evolution篇难度较低，且revolution篇中是得不到金钱的，建议大家从evolution篇开始，攒集金钱，取得强力PARTS后再挑战revolution篇。

EVOLUTION DISC

Evo的任务会随时间出现，实行任务则会推进时间，标明ARENA的任务为与AC对战，一样会推进时间，所以应以完成任务优先。未实行的任务一段时间后会消失，任务的结果则会影响今后出现的任务及其内容，某些任务失败后可以再次进行，报酬会减少，而一些**任务则必需要某些任务失败才会出现，所以一周目是无法玩到全部任务的。完成任务后会根据评价得到RAVEN POINT决定你的排名。任务结束后会收到Mail介绍任务结果对局势的影响，还会送给玩家奖励零件。

RANKING选项：可以看到目前的RAVEN排名，在自机栏可以看到自己的战绩纪录。

☆企业贡献度：EVO篇的隐藏数值，影响到隐藏零件的取得，贡献度不同于在RANKING选项里面的企业倾向，提高对企业贡献度方法为多接受该企业的委托任务，放弃或失败不利于该企业的任务。

难关攻略法及隐藏零件取得

注意，本游戏的攻略法十分自由，此处所提供方法仅供参考

◆ミラージュ调查部队袭击

取得零件：CR-WH98GL(右手可格纳榴弹) 峡谷开阔地带上方第一根铁管的北东端(按左手武器键拾取)。

以初期机体是无法从开阔地带直接飞上铁管的，需要朝南东侧登上山崖再往回走，建议留下最初的一部MT不打，干掉其他的，以免在攀登中遭到开阔地带的MT的导弹攻击。

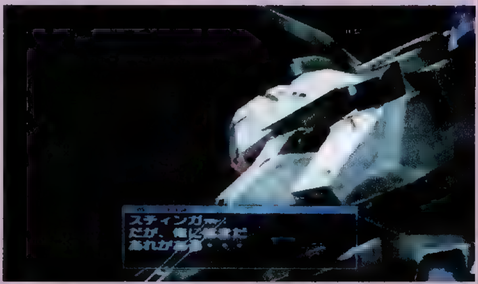
◆特殊工作部队排除

取得零件 003-CODON(OP、强化旋回性能) 北西方向墙壁高处的绿色闸门内。

一开始冲向北西方向，登上最高的大楼，朝北西方向的上方应该能看到一红一绿两个灯，飞到绿灯前按左手武器键打开闸门，之后利用地形将四部敌机中的2部引开击破。

◆コイロス净水施设强夺

破坏设施内部的炮台之后会有一部中二足和一部重2足AC增援，安全的方法是躲到设施的大门后，这时中2足应该在门外徘徊，等到他的脉冲步枪和导弹全打光再站到门口把他干掉，这样重2足便会撤退。最好不要出门以免遭到重2足的猛烈攻击。



装甲核心NEXUS
Text: NinjaGuy Design: Yuna

◆要人袭击

取得零件：CR-WR88RS3（右手实弹狙击枪）之前“物资输送部队袭击“的任务成功时本任务的成功报酬

◆对 AC 演习

取得零件：WH03M-FINGER（右手五指机枪）55 秒以内击破敌 AC 的特别报酬。

演习对象竟然是 RANK NO1 的ジノーヴィー，而且还能在空中射肩榴弹炮（一一！）（注 1）要达成目标可以装备双手机枪＋高威力 EO 一起射击。

◆新型 MT 性能テスト

取得零件：CR-WH69H（左手手枪）任务开始 120 秒后自机被击破且对ミラージュ贡献度低。任务结束后收到商店追加商品的 mail

同时三机新型MT，敌攻击的威力和发热量均较高，应注意实弹防御能力和冷却性能，可以装备左手盾和EX肩盾，先击破敌二机后专心回避120秒即可。

◆ミラージュ输送机护卫

取得零件：HOHSHI（INSIDE，ECM 妨害装置）破坏机舱南侧的箱子即可拾得。

敌人为多数小型自律兵器，装备对ECM性能高的头部＋机枪站在机舱一头射击，以免因控制装置被破坏后机舱中部的舱底强制打开而掉下去。

◆燃料施设防卫

取得零件 LN01-SEAL（浮游脚）燃料施设无被害（特别减算0）的特别报酬。CR-LF71（四脚）对クレスト社贡献度高时的任务成功报酬

使用轻二或浮游脚，装备要人袭击那关取得的CR-WR88RS3刚好可以一击破坏敌机，依次干掉北方面前三机，北东角二机，东三机，南二机，注意完成 2 重锁定（注 2）保证一击灭敌节省时间且不要误中燃料设施。

◆OAE 调查团袭击

取得零件：CR-WR81RS2（右手实弹狙击）南东桥上部最南端。

攻击目标是移动速度很快的列车，用轻二或浮游脚朝南穿过隧道，无视敌人飞过桥取得零件。然后立即使用电池（注 3）补充EN后降到下层对迎面而来的列车开火。

◆ミラージュ输送部队迎击

取得零件 MF04-COWRY（广范围近距离型FCS）击落所有输送机的特别报酬。

装备双手狙击枪＋长距离雷达＋长距离 FCS，装备肩部 7 发同时发射的导弹KINNARA+EX连动导弹弥补狙击枪的弹数不足。射击同时放出DECOY（注 4）回避敌机的导弹攻击。

◆クレスト部队侵攻阻止

开始输送机会不断投下新型MT，被连续命中很容易过热，应利用地形各个击破。Mt 全灭后一架未登录 RAVENS’ ARK 的黑色 AC 增援，攻击以散弹，导弹，肩榴弹炮为主。利用地形周旋一段时间，或硬拼给她一定伤害后便会撤退。

◆脱出路救援

取得零件：RAIJIN（左手光波剑），在路边有两辆卡车，破坏靠南那辆即可拾得。

◆クレスト专属 AC 消去

取得零件：WB31B-PEGASUS（两肩 BOOSTER）60 秒内击破敌 AC 的特别报酬。

敌机装有导弹迎击装置，因此双机枪 +EO 仍然是最简单的方法。

◆ナービス采掘场攻略

开始应用右手机枪或狙击快速破坏小型敌机，因为很快便会有敌 ACバレットライフ增援，敌 AC 装备双手五指机枪，不宜硬拼，将其诱到基地中间然后站在上面发射双肩垂直导弹 WB1BM-CENTAUR+EX 垂直连动导弹 JIKYOH 就能轻松击破。

◆都市防卫部队排除

取得零件：IWATO（EX ENERGY 防御重视装甲）对キサラギ社贡献度高时的契约报酬。

下水道里设有大量的地雷，与其用机枪去慢慢排雷不如使用轻量机体飞行前进减少着地，再用狙击枪从远距离干掉炮台。

◆地下仓库侵入

取得零件：A04-BABOON（重型腕）任务成功报酬。

◆采掘场发电システム破坏

取得零件：CR-H95EE（头部）破坏东侧有目标的房间内北西平台上的箱子后拾得。

无视空中敌机直接进入采掘场地下，目标在东西两个房间内，连接二房间通路前的铁网可以破坏，破坏目标后采掘场大门已封锁无法原路返回，需破坏东侧房间南东的铁网进入通道到尽头再破坏掉头上铁网返回地面。

◆OAE 侵攻支援

取得零件：EOSMG-RO62（EX 右手能量步枪用弹仓）破坏北西角的拱形仓库后拾得。

本关敌机数量众多且使用的 ENERGY 武器威力较高，推荐装备双手狙击枪＋大范围雷达＋垂直导弹，机体重视能量防御，一开始开掉眼前的的三部使用ECM妨害装置MT，取得零件后便退到南侧较大的建筑物后面，此建筑是不会被破坏的，可利用此屏障使用垂直导弹迎击敌机，注意雷达如有绕过建筑物的则马上切换成双手狙击将其击破。

◆クレスト本社部队要击

取得零件：CR-A88FG（轻量腕）任务成功报酬。

AC 三连战，初期的两部 AC 耐久都不高，用双手机枪 +EO 攻击将其瞬杀，之后是轰驾驶的坦克 AC，武器有浮游炮、榴弹、导弹、机枪、并装有导弹迎击装置，火力很强但机动低，可用坦克足装备双肩大口径激光炮 CR-WBW98LX 保持距离攻击，5 发便可将其 KO。

◆キサラギ湖上施设破坏

任务开始后不久就会遭到我方的导弹攻击，装备浮游足和机枪迅速干掉敌 AC 后躲到平台下方直至导弹攻击结束。

◆反乱部队せん灭

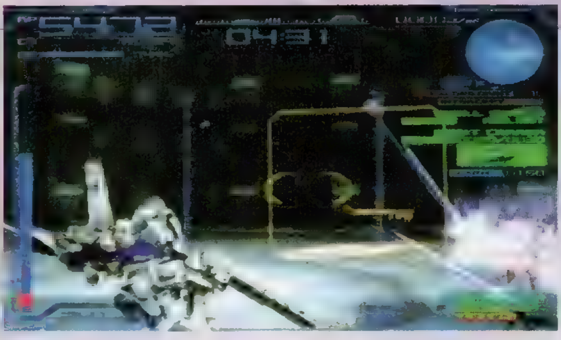
只要注意用高威力远射程武器快速击破运输机，不要让其投下 AC 就是很简单的一关

◆ミラージュ粛清

取得零件：KUJAKU（GENERATOR）地面设施破坏数 4，高机动MT破坏数 10 以上的特别报酬。

◆放电现象调查

取得零件：LA04-WALRUS2（浮游足）对ナービス社贡献度高时的任务成功报酬。



满足贡献度条件时本关有敌 AC 出现，本关有强大的 ECM 妨害难以锁定，虽然破坏掉目标能消除 ECM 妨害，但在途中会受到AC和炮车的夹击，所以可无视ECM妨害装备大威力肩炮在敌AC落地时对其攻击，干掉 AC 后再去破坏 2 辆炮车和目标。

◆生存者搜索

由于采掘场的大门已关闭，所以需要从“采掘场发电システム破坏”任务中最后脱出的地方（地图东南角）进入，来到西侧的房间后发现原来不能进入的房间北东侧的门已打开，进入通道后房间中便受到无数自爆兵器的袭击，迅速原路返回地面即完成任务。

◆クレスト AC 排除

取得零件：CR-WA91MSM（导弹武器腕）短时间击破敌机的特别报酬。

再次与ジノーヴィー对决，躲在大楼后面发射双肩垂直+EX垂直连动导弹就能在时限内无伤将其击破。

◆巨大MT破坏

建议使用坦克足+狙击枪+大威力肩炮，首先跳起来用狙击枪破坏掉四周和第一道闸门的炮台，之后在第二道闸门打开后，巨大MT左右两脚边各有一个能量供给装置，破坏掉一个可削弱其ENERGY攻击，然后只要退到离其最远处左右移动就能轻易回避其攻击。但如将两个能量供给装置全破坏掉，对方则会改用较难回避的导弹攻击，切勿多此一举。任务失败的话能看到一段CG，同时必须重做此任务。

◆旧世代兵器起动阻止

取得零件：WH04HL−KRSW(左手用KARASAWA{注5}) 短时间击破最终BOSS，通关后收到特别报酬。

可装备狙击和机枪，前进破坏两个制御装置后发现前面的门被关闭，返回前一个通道从侧面出去，先用狙击清掉四周的炮台，然后飞到顶上破坏两个制御装置后门开启。返回通道继续前进破坏前面的制御装置后再次从通道侧面出去破坏顶上的制御装置，最终BOSS出现，虽然移动速度较快，但AI就和其耐久一样低，站在原地用EO加双手武器一齐射击便能将其瞬杀，之后便是无奈的结局。本任务失败后也能看到一段CG。

其他零件

CR−179DD(INSIDE, DECOY)	初登录ARENA时收到operator的奖励mail
CR−083ES+(OP, 增加能量盾防御范围)	ARENA RANK 20位时收到operator的奖励mail
MF05−LIMPET(广角型FCS)	ARENA RANK 10位时收到operator的奖励mail
H09−SPIDER(多功能头部)	A ARENA RANK 1位时收到operator的奖励mail
WR08PU−ROC(右脉冲步枪)	ミラージュ社的商店追加制品mail
JITEN(左手实盾)	キサラギ社的商店追加制品mail ①
RAKAN(轻OB CORE)	キサラギ社的店追加制品mail ②
CR−H97XS−EYE(轻量头部)	クレスト社的商店追加制品mail ①
CR−WH73H2(右手手枪)	
CR−WB85RA3(高机能雷达)	
CR−WB87GLL(肩部轻榴弹)	クレスト社的商店追加制品mail ②

二周目相关

看完制作人员名单后可进行2周目，除了RAVEN和贡献度外所有的资料都仍继承，任务则从头开始，并追加能自由与RANK AC对战的FREE ARENA和能选择任务的FREE MISSON，进行这两项都不会推进时间，FREE MISSON只收录已进行过的任务，一些简单的任务和某些任务的重做\强化\弱化版本并不会收录进FREE MISSON，进行FREE MISSON可以拿到

上述隐藏零件中取得方式属于关卡中拾得或关卡中达成某条件的特别报酬，已取得在任务选单会提示PARTS COLLECTED，有未取得则显示

ミラージュ调查部队袭击 ミラージュ驻屯地护卫 驻屯地攻击部队排除 驻屯地攻击部队排除 ミサイル性能再テスト	キサラギ调查部队排除 キサラギ调查部队排除 燃料施设防卫 特殊生物排除 新型ECM性能テスト	游军部队袭击 残存部队排除 采掘场发电システム破坏 ミサイル施设防卫 OAE侵攻支援
支援物资破坏 特殊工作部队排除 テロリスト排除 新型生体兵器性能テスト ナービス警备部队排除	OAE调查团袭击 ミラージュ输送部队迎击 ECMミサイル性能テスト 地下防卫线死守 武装列车破坏	发掘部队袭击 クレスト本社部队要击 キサラギ湖上施设破坏 反乱部队せん灭 ミラージュ肃清
コイロス净水施设强夺 研究施设破坏 小型自律兵器性能テスト 要人袭击 夜间战斗模拟演习	クレスト部队侵攻阻止 脱出路救援 新型AC性能テスト クレスト专属AC消去 ナービス采掘场攻略	放电现象调查 生存者搜索 クレストAC排除 巨大MT破坏 旧世代兵器起动阻止
对AC演习 发电施设破坏工作 新型MT性能テスト ベイロードシティ侵入者排除 ミラージュ输送机护卫	都市防卫部队排除 ミラージュ补给基地强袭 テロ组织击灭 ナービス残党追击 地下仓库侵入	

PARTS LEFT，而由任务完成报酬等方式取得的隐藏零件则无法在FREE MISSON中取得，也不会有提示，不过进行FREE MISSON即使任务成功在玩家的成功率统计中也会算在失败内，对此FROM SOFTWARE的答复是这是设定而不是BUG……左下为FREE MISSON列表(共55个)，供大家补完。

◆驻屯地攻击部队排除(2)

出现条件："ミラージュ驻屯地护卫"任务失败且接下来的"爆击机迎击"失败。

◆ミサイル性能再テスト

出现条件：之前的"ミサイル性能テスト"任务放弃或失败。

◆キサラギ调查部队排除(2)

出现条件："キサラギ调查部队排除"任务失败。

ミラージュ调查部队袭击—ミラージュ驻屯地护卫—ミサイル性能テスト—ARENA(バースボム)—支援物资破坏—特殊工作部队排除—テロリスト排除—ARENA（ダークチャーム）— 新型生体兵器性能テスト—物资输送部队袭击—ナービス警备部队排除—研究施设破坏—ARENA（御神火)—小型自律兵器性能テスト—夜间战斗模拟演习—ARENA（エンドボム)—小型自律兵器性能再テスト—对AC演习—发电施设破坏工作——新型MT性能テスト—ベイロードシティ侵入者排除—ARENA（インフェルノ）—新型MT性能再テスト—キサラギ调查部队排除—ARENA（ウォッチャー）— 燃料施设防卫—新型ECM性能テスト—OAE调查团袭击—ミラージュ输送部队迎击—ARENA（オラクル）—武装列车破坏—地下防卫线死守—ARENA（エイミングホーク）—新型AC性能テスト—脱出路救援——ECMミサイル性能再テスト—新型AC性能テスト—都市防卫部队排除—ミラージュ补给基地强袭—テロ组织击灭—ナービス残党追击—地下仓库进入—残存部队排除——ARENA(ワイリータンク)—采掘场发电システム破坏——OAE侵攻支援—发掘部队袭击—クレスト本社部队要击—キサラギ湖上施设破坏—反乱部队歼灭—放电现象调查—略

☆最初的"ミラージュ调查部队袭击"任务失败，之后"调查部队再袭击"任务中AP又被打到10%以下的话，ジャック·O就会出现……

REVOLUTION DISC

Revolution篇可以自由选择从PS版的系列最初三作ARMORED CORE、ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA、ARMORED CORE MASTER OF ARENA选出的15个章节，每章节的第一关REMAKE为过去任务的复刻，CLEAR后出现延伸任务EXTEND SIDE，再CLEAR出现从原任务敌方角度来进行任务的REVERSE SIDE任务（不是每章都有），每章节的任务全CLEAR则可选择更换任务的BGM，根据任务的完成情况会在ARCHIVE里追加以前作品的片头\章节动画、设定原画、海报和BGM欣赏。和EVO的FREE MISSON一样，取得了任务的隐藏零件在任务选单会提示PARTS COLLECTED，有未

取得则显示PARTS LEFT，但也有个别例外，如“潜水舰死守”。任务的成功率是和EVO 篇分开计算的。在SYSTEM 里可以看到RVO 篇的达成度“ACHIEVEMENT”，并可以直接LOAD SAVE 非常方便。

任务评价

在RVO中进行任务不能获得金钱也无须支付弹药费(但会影响到评价)和修理费。过关后根据玩家的表现给出评价，影响评价的要素主要为1、CLEAR 时间；2、自机 AP 百分比；3、防卫对象被破坏率，4、使用实弹武器的弹药费用。不同的任务对这四方面的要求侧重不同，取得A以上RANK能取得过去作品中 AC 的纹章，取得S RANK 则能增加达成度。

RANK S 取得[illegible]零件取得

EPISODE1 大破坏

◆REMAKE 反抗组织排除

敌人只是作业用 MT，使用远射程武器从远距离攻击即不受伤害过关。

◆EXTEND SIDE 敌部队诱引

敌机是泛用 AC，装备高攻击力的光剑如“DAGGER”CR-WL88LB3(注6)+光剑适性高的腕部可“一刀斩”，之后只要迅速拆除爆弹即可，拆时千万要靠近对准后再按左手武器键，否则变成攻击引爆燃料桶会遭重创。

◆REVERSE SIDE 警备队歼灭

取得零件：CR-194DD2（INSIDE DECOY）我方部队无被害。

敌直升机会不停从桥的南北端接近，使用轻量机体装备狙击枪+长距离雷达+长距离 FCS 来回迎击。

EPISODE2 レイヴンズ?ネスト

◆REMAKE 潜水舰死守

取得零件：CR-WR93RL（右手线性步枪）击破所有攻击潜水艇的鱼雷。

仍用上一关的装备只是把足改成浮游足，鱼雷会固定从西南两个方向接近，打开EO，注意观察雷达，优先击破鱼雷再击破直升机，注意不要浪费太多弹药就能取得S。

◆EXTEND SIDE 海上施设制压

取得零件：YWH07-DRAGON （右手光枪）任务成功即取得。

CR-B83TP（EX 辅助BOOSTER）平台下层中央的四角型铁架上。

用能量步枪对付开始的直升机，之后降到下层取得零件清掉炮台后马上返回上层，敌增援的浮游 AC 用双肩垂直+EX 垂直连动导弹可以很快击破但这样因为弹药费的原因很难拿到S，所以改用双肩装备追踪型浮游炮WB270-HARPY2。60 发放完之后再补一两枪就 ko 了。

EPISODE3 佣兵

◆REMAKE 炮台施设破坏

装备高攻击力武器如坦克足+双肩大口径激光炮，无视其他敌机直接破坏四个炮台便能取得S。

EXTEND SIDE 炮台施设防卫

取得零件：WH03M-FINGER （左五指机枪）击破所有落下的爆弹。

武器仍用狙击枪，开始时炮台设施东南方向的爆弹离地面高度较低应优先击破，之后站到旁边的桥上狙击第二波爆弹，最后敌人会使用搭载爆弹的列车突击，站到北西的桥底下迎击即可。

◆REVERSE SIDE 制压部队迎击

取得零件：KANGI （OP 对ECM性能上升） 炮台被破坏数0 。

开始有三部装备射突型光剑的MT朝炮台移动，炮台被光剑捅到一下耐久便所剩无几。使用轻中量机体+双手2连发狙击，开始迅速冲到南西的炮台前，干掉西侧朝炮台接近的MT并把其余MT的目标吸引到自机。如此时炮台没有被光剑捅到便已成功大半。清掉直升机后有三机高机动MT从西、南、东三方向增援，尽量把自机挡在刚才受损较大的炮台前面双手狙击齐射，击破2机后炮台也差不多帮你把另一机收拾掉了。

EPISODE4 A.I

◆REMAKE 作业用MT 排除

本关的S对时间要求很高且不能误伤设施，用轻量机装备狙击或能量步枪跳起在作业MT停下时立即射击。

◆EXTEND SIDE 保安システム停止

取得零件： YWL03LB-TAROS（左手盾形光剑）任务成功即取得。

ANANDA （RADIATOR） 在分支路口西边的房间的最南侧拾得。

使用轻中型机体尽量强化冷却性能无视敌人前进，保安系统在东侧的房间内。如因过热EN不足可以使用电池或原地起跳再向前落下来越过敌人和障碍。

EPISODE5 企业

◆REMAKE 燃料仓库袭击

取得零件： WH06PL-ORC （左手格纳可电浆枪）里面房间的东侧2层的燃料桶群破坏后拾得。

本关S要点在于AP，装备一把弹数多的能量步枪如WR05SL-SHADE，先手动瞄准破坏掉空中漂浮的ECM妨害装置，然后干掉炮台后再保持距离破坏燃料桶，注意里面房间2层两侧各有一个房间里有个燃料桶从外面看不见需要进去补一枪，破坏完后无视最后的敌人脱出。

◆EXTEND SIDE 资材输送车护卫

取得零件： WB28R-SIREN4（最长距离的雷达）输送车伤害0。

装备狙击枪前进排除从前方和两侧接近的直升机和路上的战车及障碍，注意自己不要挡住输送车前进，这样虽较安全但会因为耗时过多拿不到S。

◆REVERSE SIDE 侵入者击破

装备坦克足，敌光剑MT用双手散弹破坏，敌增援的喷火坦克AC则保持距离用双肩大口径激光炮对轰。

EPISODE6 地下都市

◆REMAKE 市街地袭击

装备一把能量步枪用于破坏敌MT和大卡车，其余东东用脚踩，剩1分10秒左右时敌AC ヴァルキュリア出现在市街南侧，其接近玩家时会原地不动发射威力恐怖的肩重散弹枪，虽然不击破他也能取得S，但击破他是会增加完成度的，可马上躲到一栋较矮的大楼后，退后一点不停发射肩爆雷导弹(注7)CR-WB9MB+EX 垂直连动导弹便能在时间结束前将其击破。

◆EXTEND SIDE 警备システム制圧

取得零件：YH06-LADYB （ヴァルキュリアの头）敌 AC 短时间击破。

初期只要靠墙躲起来大部分的追尾爆弹便会自己撞墙，ヴァルキュリア出现帮你破坏完爆弹后到变为敌机前会在原地呆呆停住一段时间，这时请挑最狠的武器招呼他，没死的话再飞到最高的大楼上发射双肩垂直+EX垂直连动导弹。

◆REVERSE SIDE 破坏活动阻止

取得零件：FUNI （EX 连动微型导弹）市街被害小。

敌 AC 会直线前进，挡住他双手五指机枪＼火炎放射器齐射。

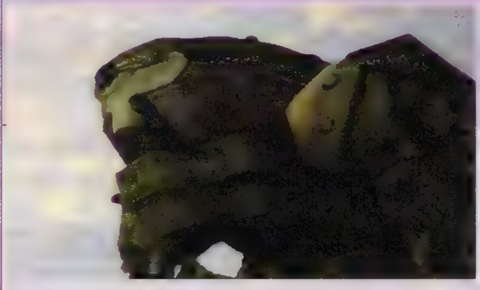
EPISODE7 失われた技术

◆REMAKE 输送列车护卫

取得零件：CR-YH7052（轻量头部）列车伤害0+ 敌快速全灭。

用双手高攻击力机枪CR-WH79M2+EO快速击落飞机，敌AC会出现在北东方向作战区域外，双肩大口径激光炮连射即可。

◆EXTEND SIDE 机密物资回收



取得零件：RENGA（EX 导弹妨害装置），北侧山坡上并列在一起的三座塔的背后。

用中量机体装备爆雷导弹+EX 垂直连动导弹初期的MT都是一下一个，回收完物资后敌AC出现，接近回避其光剑攻击并用双手机枪连射就能乐胜。

◆REVERSE SIDE 输送列车强袭

开始等友军AC蹲下射肩炮时用DAGGER砍他四刀（别贪心现在砍爆了就任务失败了）干掉敌 AC 和列车后他变为敌人时再随便用什么武器补两下。

EPISODE8 强化人间

◆REMAKE 脱走者处分

取得零件：I03RH–CORAL（INSIDE 燃烧火箭弹）平台北侧最下面的横梁中央。

敌人只是一只泛用 AC，用能源武器很容易拿到 S。

◆EXTEND SIDE 同士救出

取得零件：YA10–LORIS（光剑适性和照准精度最高的腕）任务成功即取得。

用中轻量机体只需装备 DAGGER，在有炮台的房间前应在门外等待炮台发射的间隙开门通过，房间内敌人一概无视，破坏下层的第 4 个房间内北西墙上的铁网落下，目标在最下层的正方型通道南西的房间中。

EPISODE9 依赖

◆REMAKE アンバークラウン潜入

装备能量步枪+DAGGER，破坏掉地上的 4 个发电机后再进入基地地下破坏 4 个蓄电器。

◆EXTEND SIDE 都市施设进入阻止

仍然用上关的装备，注意敌装备射突型光剑的红色 MT 耐久较高且光剑出招快会令我机的光剑攻击中止，可先用能量枪打一两下再绕到其右手侧用 DAGGER 攻击。过关时 AP50% 以上应该能拿到 S，可使用防御较高的机体。

◆REVERSE SIDE 地上施设防卫

取得零件：CR–LH79L （轻量二足）发电机被破坏数 0。

对发电机威胁最大的是空中的敌机，用双手机枪+EO 迅速击破，之后的敌 MT 为了节省弹药费可放出两肩滞空型浮游炮 YASYA 对付。

EPISODE10 イレギュラー

◆REMAKE 救出

取得零件：JIREN （EX 可使用 6 次的电池），开始地点背后，北侧偏西一点的岩石上。

速度重视的任务，使用轻二足先破坏掉目标前后的车辆然后用双手高攻击力散弹枪快速扫清敌 MT 吧。注意有一部躲在桥下。

◆EXTEND SIDE レイヴン抹杀

走到被丢弃的 AC 处后，站在输送机附近的围墙上击破所有空中敌机然后进入输送机机舱。

◆REVERSE SIDE 伪装

敌机数量较多，为节省时间开始接近的空中敌机可用高能光枪如 WR09HL–SPIRIT 一击破坏，最后出现数架泛用 AC 可用双肩大口径激光炮在其落地时将其瞬杀。

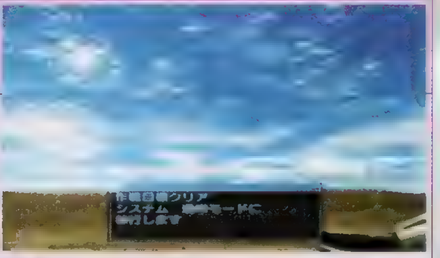
EPISODE11 ウェンズディ机关

◆REMAKE 演习场突入

和上关同样的装备即可，激光炮干掉重型四足 MT 后还有剩余的就用来对付敌光剑 MT 吧。

◆EXTEND SIDE 试作兵器性能テスト

取得零件：WH04HL–KRSW（右手用 KARASAWA）任务成功即取得。



和装备机枪和 KARASAWA 的试作机比赛 MT 破坏数，比较卑劣的方法是一开始就冲到试作机前面并不停左右移动将其挡住，等三分钟时间到后再用狙击击破面前的三机 MT 获胜。

◆REVERSE SIDE 战斗データ采取

取得零件：KARURA（九发同时发射微型导弹）开始地点南侧仓库内，从仓库西侧的门进入。

装备狙击枪和爆雷导弹，先用爆雷导弹炸掉围墙内的 MT 后进入围墙内登上高处狙击空中的直升机，最后再用爆雷导弹炸掉在围墙外盘旋的高机动MT。

EPISODE12 アンバークラウン

◆REMAKE 受信施设防卫

取得零件：CR–LRJ84M（轻量逆足）设施被害较小（没有出现报告被害的信息）。

装备 KARASAWA+DAGGER，KARASAWA 对付敌飞机只需 1 发，高机动 MT 则需 3 发，注意不要让设施处于自己和敌机中间，也不要站到设施上层否则会由于电磁波而减少AP，清完地面上第一波敌机后乘北侧的升降机到地下用 DAGGER 破坏四架小型机械，然后返回地面迎击空中第二波敌机。

◆EXTEND SIDE 袭击部队排除

取得零件：MIROKU（标准型 FCS）短时间完成任务。

任务目标是敌机全灭＋爆弹排除，装备右手电浆枪 WR20PL–OGRE 可以一击灭敌，选好路线破坏敌机顺路拆除爆弹，部分爆弹在周围的山上的设施上，地下两颗爆弹留到最后拆除，可装备电池来保持高速移动。

◆REVERSE SIDE 夺还部队迎击

迎击共五波的空中敌机，很容易弹数不足，可装备 KARASAWA+ 左手 2 连发狙击，敌机在远处时用狙击 2 发，靠近时 KARASAWA 一发。最后一波攻击是爆弹可以无视。

EPISODE13 スミカ

◆REMAKE 本部施设袭击

取得零件：NIOH （右手攻击力 4500 的射突光剑）地下二层北侧竖井上部南侧铁网后的房间内

装备 KARASAWA+DAGGER，进入房间后优先破坏炮台再砍小型机械，取得零件后应返回前一个房间，从东侧竖井落下到南侧下方的平台下，进入正方形通道南西的房间后被数部战斗机械和炮台包围，

应退到柱子后用 KARASAWA+EO 攻击，全灭后残弹会全回复，原路返回时路上的小型机械会全部复活不过炮台不会，出基地后还需干掉左右两侧的数部泛用 AC，注意一路上的 AP 消耗保持在 50% 以上过关就能取得 S。

◆EXTEND SIDE 机密运搬车护卫

取得零件：YH08–MATIS （高性能雷达头）任务成功即取得。

YH07–DRAGON （右手同名武器的左手版）敌 AC 短时间击破。

击破三机高机动 MT 之后与 AC ヴィクセン对决，靠近引诱其用光剑并大量放出两肩滞空型浮游炮就能快速击破。

EPISODE14 ファンタズマ

◆REMAKE 对决

取得零件：WL–MOONLIGHT（左手剑 月光[注 8]）ファンタズマ短时间击破。

本关建议装备爆雷导弹。开始迅速用爆雷导弹或 DAGGER 解决敌两部重型四足 MT 以减轻伤害，全灭初期敌人后，特殊兵器ファンタズマ从西南方向，利用战场中间的山丘回避其高威力电浆炮，发射爆雷＋垂直连动导弹 2–3 发就能将其破坏。

◆EXTEND SIDE ファンタズマ破坏

取得零件：YLH11–VIXEN（ヴィクセン的足部、轻逆足）任务成功即取得。

初期敌机虽多，但一把能一击灭敌的 KARASAWA 足矣，全灭后 2 部试作型ファンタズマ出现，比上关的弱了不少，对付方法同。

EPISODE15 秩序を破坏するもの

◆REMAKE クローム残党扫讨

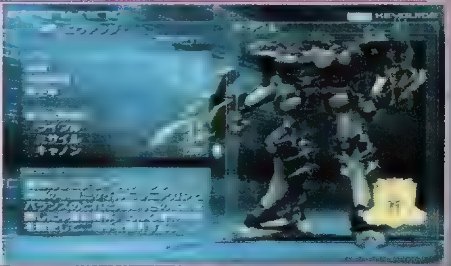
取得零件：BYAKUE（EX 右手实弹步枪用预备弹仓）任务成功即取得。

清光基地内 MT 后原路返回，出基地时巨型 MT デヴァステイター出现，爆雷导弹 2–3 发瞬杀……

◆EXTEND SIDE 抵抗势力歼灭

取得零件：CR–YH85SR（スレッジハンマー的头部）敌 AC 短时间击破。

YC07–CRONUS （最轻的 CORE）任务成功即取得。



用双手狙击或机枪＋EO 全灭初期的泛用 AC 后，スレッジハンマー出现在北西侧，绕着他放出两肩滞空型浮游炮为其送行吧。

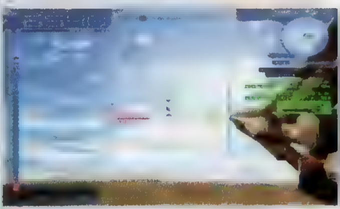
RVO完成度100%的条件

RVO篇全关卡S+全零件取得+“市街地袭击”任务中出现的的ヴァルキュリア击破后达成度就能100%，之后在战斗中按START暂停后按住SELECT不放再按START解除暂停就能切换为座舱视角，重复一次上述指令就能换回背后视角。

ACN 豆知识

（注1）空中肩炮?：AC系列中的重型肩炮使用时，2足需要蹲下，浮游足需要沉地（水面上不能使用），四足则只能在地面使用(EN武器在地面开始蓄力后飞起来仍能发射)，只有坦克和强化人间才能空中地面随时使用。本作中没有强化人间零件OP-INTENSIFY，因此用2足在空中射肩炮是敌机的专利。

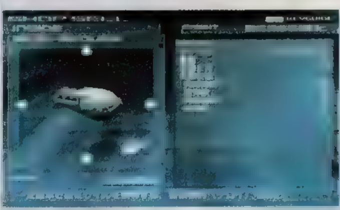
（注2）2重锁定：将敌机套入锁定范围后，最初锁定框及旁边的槽为黄色（槽长度及下面的数字表示的是武器的再装填时间）此时射击子弹会飞向敌人现在位置，只能打中不动或对着自己冲过来的敌机，而让敌机持续保持在锁定范围内一段时间，锁定框及槽会变红，此时射击时会根据敌人的运动做预测射击，大大提高命中率。完成2重锁定的时间决定于FCS和武器，如下图，左狙击完成2重锁定比右KARASAWA快。



（注3）电池：指EX的ENERGY PACK辅助能量装置。

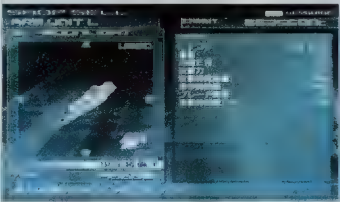
（注4）DECOY：指INSIDE 的DECOY DISPENSER 导弹诱导标的发射装置。

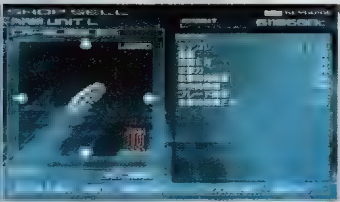
（注5）KARASAWA：以初代制作人名“唐泽“命名，“《AC》系列”的传统名枪，一代不如一代的悲情武器。



（注8）月光： FROM SOFTWARE的处女作King's Field中的最强武器即为ムーンライトソード。之后MOONLIGHT几乎在FROM SOFTWARE的所有作品里都有出现（最近的如O·TO·GI—百鬼讨伐绘卷），也是“《AC》系列”的名剑，剑豪机的至爱。但是在本作中其威力削弱，刀身变短加上恐怖的EN消耗估计只能作为收藏品了。

（注6）DAGGER：以刀身短威力高得名(也是King's Field2中主角的初期装备)，本作中由于地面使用光剑时冲刺距离增加弥补了攻击范围短的不足，从而压过月光在任务中大出风头。



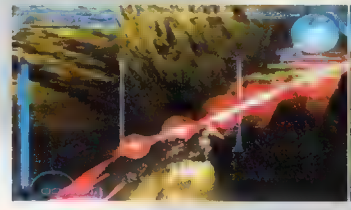


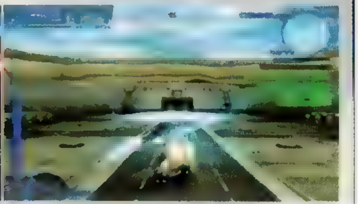
（注7）爆雷导弹：CLUSTER MISSILE在敌机头上分裂投下大量爆雷的导弹，对移动中敌人效果差，但相反对不动的敌人尤其是大型BOSS敌人能产生巨大伤害，另外本作中用修改可以发现还有装弹数增加的爆雷导弹CR-WB94MB2，但游戏中无法正常取得，应该是在制作中删掉了……

左手光剑基本

光剑的伤害决定于HIT数（砍到时出现的光点数），也就是说砍得越正威力越高，刀身长的光剑也容易砍到多HIT，一般砍敌机最多3HIT。

本作中取消了左手剑的空中追尾性能！(泪~)，并且一落地斩击动作便会取消。还好地面斩的可冲刺距离加长，并且不需强化人间零件，任何左手剑在地面斩冲刺时按BOOSTER键就能发出光波。





左手剑的斩法主要决定于LEGS：

轻二足——从右上至左下的纵斩(CORE和腕较重时会变成中二的斩法)。

中二足——从右下至左下的横斩(CORE和腕较轻时会变成轻二的斩法)。

重二＼浮游足——水平斩。

四足＼坦克——突刺。

最后……因为空中斩和OB斩废掉加上光剑的EN消耗量，想组剑豪机(以光剑主攻)甚至ブレオン机(BLADE ONLY)和人对战的请去玩前几作，在本作中此举无异于义和团……

本作其他变更点

☆机体发热计算公式变更，BOOST＼OVER BOOST 的发热量大幅上升，尤其是发动OB中按BOOST键温度会急剧上升。

☆BOOST最大速度：除取决于重量和BOOSTER出力外还取决于足最大与实际载重量的比例，因此中二足的最大速度可能超过轻二。

☆FCS的SIGHT并列处理能力：在本作中如同时使用两种武器时锁定范围的大小受现在使用的两种武器的锁定范围影响，SIGHT并列处理能力高的FCS在使用复数武器时的锁定范围较大

BUG：左手装备没有锁定范围的火炎喷射器时，右手武器的锁定范围反而会明显变大……

☆肩部武器：左右肩的要分别买不能换用>_<，还好取得的单肩武器是左右同时送的。

ACN 零件总数：

头：21，CORE：16，腕：22，武器腕：15，2足：27，逆足：8，4足：8，坦克足：8，浮游足：8，BOOSTER：10，FCS：14，GENERATOR 10，RADIATOR：10，INSIDE：20，EX：28，肩武装：67，右手武装：64 左手武装：51，OP：19，共计426个。

小说式详细地图攻略 第2回

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

在上期说到，主角和比安卡消灭了鬼城——利尼路城的恶鬼，得到黄金珠，小豹波洛哥也加入了队伍。与比安卡道别后，继续跟父亲展开旅程。父亲究竟为了什么四处冒险？主角又会有什么遭遇呢？

●SQUARE ENIX●3月25日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量188KB●7800日元●http://www.square-enix.co.jp

DRAGON QUEST V 天空之新娘

Text: 风之使者 Design: MW

妖精女王的邀请

巴柏斯带主角和波洛哥回到山特罗兹镇，桑乔在家里迎接。

桑乔：“主人回来了！达卡的病没大碍吗？你出去的时候，这里收到一封信。”

主角能够看见妖精族人。

巴柏斯：“达卡没事了。信？让我看看。”

桑乔：“你和孩子都累了，好好休息吧！”

主角睡醒后，与父亲谈话，父亲说今天要留在家中查阅一些东西，于是主角自己到处逛逛，在宿屋的地下酒吧发现了一个半透明人。

半透明人：“哦，你能看见我吗？太好了，一般人看不见我的。”

主角：“那么……你是谁呢？”

半透明人：“这里不好讲，找个地下室再说吧！”

主角带透明人到父亲家的地下室。

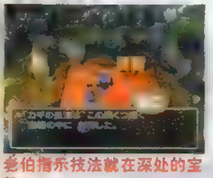
半透明人：“我叫比拉（ベラ），来自妖精之村。我们的国家发生了重大危机，所以来到人类世界找适合的人帮忙。啊！等一等，有人走进来了。”

父亲来到地下室，他表示听到有人说话，但只见主角和波洛哥，于是返回家中。

比拉：“不用担心，其他人看不见我的，来我的国家再说吧！”

地下室出现了一条光梯，主角踏上光梯，眨眼间来到妖精之村。比拉带主角去见妖精女王保华（ポワン）。

比拉：“女王，我带来了一位人类战士。”


老伯指示技法就在深处的宝箱。

保华“竟然有这么可爱的战士啊！你能够看见我们，实在不可思议。这里是妖精之村，我们妖精族的宝物春风之笛被盗走了，自此之后，这里的天气反常，终日下雪。你愿意替我们找回春风之笛吗？”

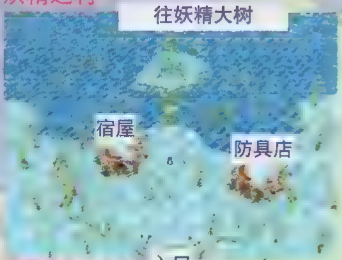
选是（はい），答应女王的委托。

保华：“太好了！比拉，你协助他找回春风之笛吧！”

比拉：“是！女王大人。”

比拉加入队伍，他是一位NPC，玩家不可以控制他，比拉并不会升LV，不过懂得回复咒文，是个可靠的同伴。进入宿屋找一位道具商人购买波洛哥的武器，再去防具店添置装备后，在村中打听情报，得知北方有一所冰之馆，但必需在西边的矮人洞窟取得“盗贼之键技法”，才能够打开冰之馆的大门，于是主角决定前往矮人洞窟。

妖精之村



取得道具：	
防具店的柜子	せいすい

在矮人洞窟地下1层找到一位矮人族老伯。

矮人老伯：“你们来找键的技法吗？技法就封印在洞窟深处的宝箱。你们认识我孙子查尔（ザイル）吗？希望查尔会懂得走正途吧！”

如老伯所说，果然在深处的宝箱发现“盗贼之键技法（盗贼のカギの技法）”，学懂了盗贼之键之技法，可以前往冰之馆了。

春风吹遍妖精国

主角一行人抵达冰之馆，馆内的地面很滑，移动时要特别注意。使用技法成功打开了大门，进入冰之馆1层内部，先掉落地下1层A，经右上方楼梯回到1层，再走到地下1层B拿道具，最后经1层右方的楼梯走上大堂，在大堂中央发现一个盗贼。

打完查尔，立即要打雪之女王。

盗贼：“你们找我查尔（ザイル）有何事？”

主角：“我们受保华的委托，来找春风之笛。”

查尔：“保华！？那个赶走我爷爷的家伙！想得到春风之笛吗？看你们的力量如何吧！”

主角好不容易制服了查尔。

查尔：“可恶！你竟有如此实力……”

主角：“保华没有赶走你的爷爷啊！你爷爷隐居在矮人洞窟。”

查尔：“哦？赶走爷爷的不是保华？原来是雪之女王的诡计……”查尔奄奄一息，这时雪之女王现身在主角面前。

雪之女王原来是一只冰怪。

雪之女王：“竟然有人类敢来插手阻挠！哈哈～只是个小孩，放马过来吧！”

突然雪之女王变身成怪物，主角立即拿起武器还击，雪之女王低估了主角等人，结果被彻底打败。

雪之女王：“咳……我的身体好热呀……噢哗！”

雪之女王的身体瞬间蒸发了。

查尔醒来：“真可怕……原来雪之女王是邪恶怪物。我要回爷爷那了，春风之笛就在这个宝箱，别忘记带走啊！保重了！”

调查台上的宝箱，取得回力标（ブーメラン）和“春风之笛（春风のフルート）”，马上将笛带返给妖精女王。

保华：“哦！这不就是春风之笛？春天终于可以回来了！人类的小战士，让我看清楚你的样貌。实在很感谢你的帮忙，我以妖精族女王的名义答应你，当你长大后遇到什么困难，再次来找我，我们必定会帮你解决困难。”

比拉：“我将永远不会忘记你，所以你也不要忘记我啊！这个送给你。”比拉送了一枝樱桃树枝给主角。此时保华拿出春风之笛演奏，春风随着歌声吹来，四周的树木长出美丽的樱花。

妖精国回复春天了。

强光一闪，主角回到地下室，光梯也渐渐消失。返回家中，桑乔正在找寻主角。

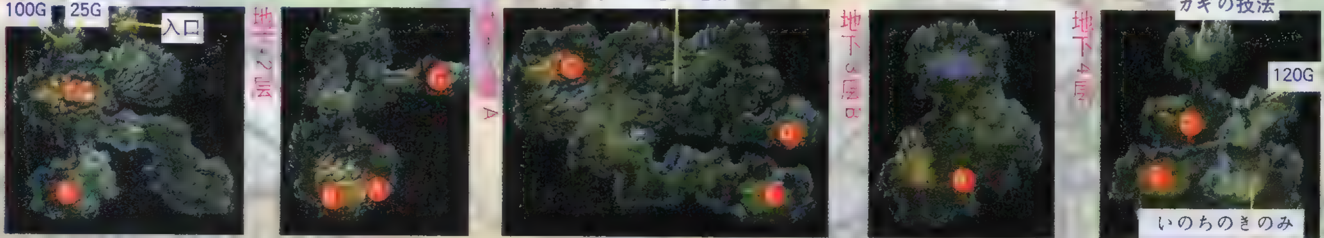
桑乔：“小孩子，你走到那里去了？刚才拉因赫特城的使者来找巴柏斯，巴柏斯准备去城一趟，你赶快追上去吧！”

这时桑乔发现主角身上的东西：“哦？等一等，你袋中的东西是什么？原来是樱桃树枝，这一带好像没有樱花生长，为何……？给我用来装饰房间好吗？”

选是（はい），主角：“好啊！叔叔拿去装饰房间吧！”

离开屋子，在教会找到父亲，父亲叫主角祈祷（记录）后去村口找他。在

矮人洞窟地图



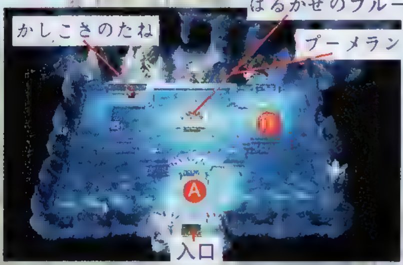
村口会合父亲。

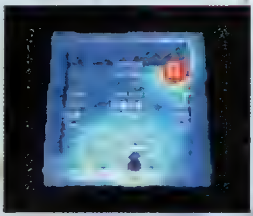
巴柏斯："孩子，这次我们要去拉因赫特城啊！之前经过长途旅程，一直没有停过，你一定很累了，去完拉因赫特城，我们就留在村子里，爸爸陪你游玩！"

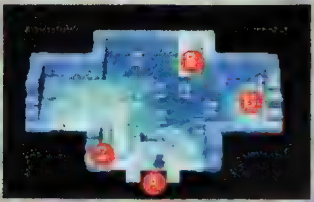
主角："好呀！回来之后，爸爸要教我剑术！"

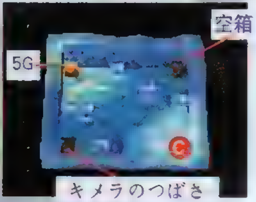
巴柏斯："呵呵～好孩子，现在赶快起程，早去早回吧！"

冰之馆地图

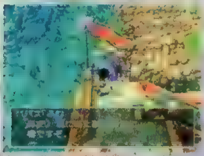








王子被拐


父子欣赏国境大河

父亲带主角通过东面的关所，来到拉因赫特国境，巴柏斯背着小主角欣赏河流景色，过一会儿继续起程。抵达拉因赫特城，两人跟随士来到国王面前。

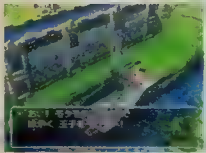
国王："啊～你就是巴柏斯，久仰大名了，本王早已听闻你的勇猛事迹。实不相瞒，本次请你来有事相求。你们都退下。"所有士纷纷回避。

巴柏斯："孩子，爸爸要跟国王倾谈，你趁这个机会参观一下城堡吧！"

在城内收集情报，得知国王的长子亨利（ヘンリー）是个喜欢戏弄别人的顽皮王子，在亨利年幼时，国王娶了新的王妃，并生下了二王子迪鲁（デール），新王妃宠爱迪鲁，讨厌亨利。由于亨利是长子，自然拥有继承权，但城中上下都担心亨利不能够当一位好国王。

在2层右边的房间找到亨利王子。

亨利一副嚣张的态度："你就是父王请来的那个巴柏斯的儿子？我正是拉因赫特国的王子，即是未来的国王。想不想成为我的手下？"


王子被山贼捉走了!

选是（はい），亨利回应道："哗哈哈哈～我才不会像你这样软弱的家伙当我的手下！赶快离开我的房间！"

接着与2层的士、王妃及迪鲁王子谈话，再回去找国王谈话，知道国王找巴柏斯是为了教导他的顽皮儿子。前往亨利王子的房间，途中会遇到父亲，父亲叫主角与王子游玩，他留在这里监视，阻止王子出去戏弄别人。

再次找王子，王子叫主角去宝箱拿取小孩子的纹章，进入下面的房间调查宝箱，却找不到任何东西，回到房间已不见王子的踪影，于是调查王子刚才坐着的椅子，发现了秘密楼梯。走下楼梯发现了王子，突然有两个山贼冲进来，一手推开主角，捉走了王子。主角追出去时，山贼已经乘小艇逃之夭夭。

回城把事情告诉父亲，父亲决定暂时将事情隐瞒，独自前去救王子。在城下村打听到山贼藏身于东北方的古代遗迹，主角也立即赶去帮父亲一把。

教会上方房间的柜子 ふしぎなきのみ

父亲战死!

主角连同波洛哥来到古代遗迹，在遗迹3找到山贼，从对话中得知王妃是策划本次拐带事件的幕后主脑。在遗迹深处找到父亲，看到了父亲一挥剑就干掉三只怪物。

巴柏斯："哦！孩子！没想到你一个人能够到这个危险地方来，看来你已经长大了，我们马上去救王子！"

王子一点也不像国王。

父亲加入后，会不时为主角补血。进入遗迹5，发现亨利王子在监牢内，父亲一运气就撞开了监牢闸门，但王子依然死性不改地说。

亨利："唏～这么迟来救我，在我离开城这段期间，大概弟弟继承了王位了吧，无所谓了，反正我不打算继承王位。"

巴柏斯听到王子的说话，狠狠地掴了王子一巴掌。

巴柏斯："王子！你身为王子岂能说这种话。难道你还不知道国王的想法吗！"

亨利不再吵闹，巴柏斯和亨利静了一静。

巴柏斯："唉……这里很危险，回城再说吧！"

正想离开时，出现了一帮神秘敌人，巴柏斯挡住敌人，叫主角带王子逃走。经G位置很快回到遗迹出口，但这时传来一阵诡异的笑声。

基玛（ゲマ）："呵呵～呵呵～小孩子，你们以为逃得出去吗？"

基玛以主角的性命威胁巴柏斯。

基玛的镰刀一挥，主角们瞬即倒地。不久，巴柏斯赶到现场。

巴柏斯："糟了……儿子！王子！"

基玛："呵呵呵～让我的可爱部下来教训你。"

巴柏斯"你是!?你的打扮好像是那里的教团……"

基玛："哦？竟然有人知道我们的事？呵呵～呵呵～没错，我就是光之教团的人。出来吧！迹米（ジャミ）！哥兹（ゴンズ）！"

基玛召唤出两只高级怪物，但身经百战的巴柏斯，稍微使出点真工夫就击败了它们。

基玛："呵呵～呵呵～你的实力超乎我想像，那么，只有来这一招了……"

基玛拔出死神镰刀，靠在主角的颈项。

巴柏斯临死前道出母亲仍然健在。

基玛："想孩子没命的话，你就尽情战斗吧！我会把孩子的灵魂带到永远的地狱，呵呵～呵呵～"

两只怪物再次站起来，巴柏斯眼见儿子的情况，无奈地只好垂低双手，任由怪物攻击。一拳一拳，巴柏斯被抠打受了重伤。

基玛"哎哟？你还有一点气息，有什么遗言要说吗？"

巴柏斯："儿子！儿子！你听到吗？有件事从来没有对你提过，其实你的母亲依然健在，你要代我找回母亲……"

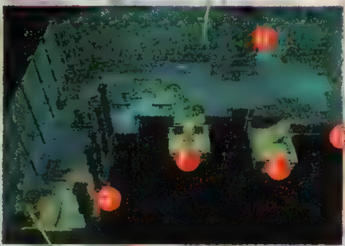
基玛听得不耐烦，发出一个巨大火球说："受死吧！"

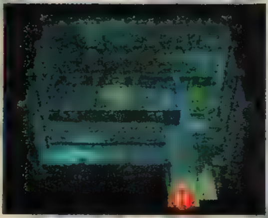
火球正面打向巴柏斯，巴柏斯发出凄厉叫声，身体瞬间化为灰烬。

基玛望着巴柏斯的灰："呵呵～呵呵～父为子死，但你不用担心，你的儿子会成为教祖的奴隶，直至死亡。迹米！哥兹！带走两个孩子。"

这时基玛发现了主角身上的黄金珠，把黄金珠粉碎后，带走主角及王子，遗迹内只剩下波洛哥。

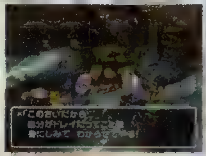
古代遗迹地图





十年奴隶生活

父亲死亡，主角及王子被带到不知名的地方，过着痛苦的奴隶生活。主角一直紧记父亲的遗言“母亲仍然健在！”转眼间就过了十年……（这时玩家可以记录进度）画面亮起时，主角在一个石矿场当苦工。



工头不顾奴隶的生死。

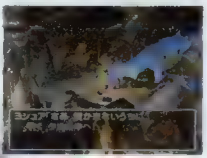
工头：“赶快将岩石推过去！”

推走岩石之后，周围打听情报，想办法逃离这个鬼地方。在一个士口中，得知他的妹妹玛莉亚（マリア）也轮为奴隶，但他没有能力改变事实。在顶部广场的右下角找到亨利王子。

亨利：“我们已经被困了十年，实在忍受不了，一定要设法逃走。你要完成父亲的遗愿，找寻母亲。我就要回拉因赫特城，看看弟弟和父王的情况。”

四周逛逛，再回到广场时已经是黄昏，所有人回到休息地点。睡醒后，与亨利及房间内的所有人谈话，得知这里是光之教团的大神殿，奴隶们都期待建成大神殿之后离开，在右边房间的少女就是玛莉亚，她本是教团的信徒，后来因一点小事得罪了教祖，便轮为奴隶。

不一会，工头叫大家去工作。主角走到石矿场时，看见玛莉亚被两名工头鞭打，与亨利谈话，亨利禁不住上前阻止工头，玩家与右边的工头谈话，双方马上打起来。主角两人虽然打败了工头，但事件闹大了，士（玛莉亚的哥哥）看见情势，先把主角和亨利关进监牢。



好心好报，主角得到逃生机会。

监牢内与亨利谈话，回想今天的事，不久士带了玛莉亚来，并放了主角二人。

玛莉亚：“多谢你们出手相助。”

亨利：“他们的行为实在太过份了。”

玛莉亚：“跟我来。”玛莉亚带两人到旁边有很多木筒的房间。

士兵：“感谢你们救了我的妹妹玛莉亚，我叫约斯亚（ヨシュア）。有件事你们知道吗？当这座神殿完成后，教团为了保守神殿的秘密，会将奴隶一个不漏地杀死，当然玛莉亚也不例外……求你们带玛莉亚离开！这个大木筒放了你们进来时的物品，赶快进入木筒，利用这条水渠逃出去吧！”

三人进入了木筒，约斯亚望着木筒流去。木筒经流瀑布来到大海，并在海上飘流了一天一夜。

母亲的真相

玛莉亚接受洗礼

木筒飘流到一所海边修道院，修女发现木筒，救出了三人。主角醒来，发现自己躺在软绵绵的床上。

修女：“啊！终于醒来了！你已经昏迷了五日，其余两人一早就醒了。”

主角：“多谢你救了我们，请问这里是什么地方？”

修女：“这里是海边修道院，既然你醒来了，起来活动一下吧！”

走出房间看见亨利，主角已换上自己的服装，亨利仍穿着奴隶服。

亨利：“玛莉亚即将进行修道院的洗礼仪式，一起去看她接受洗礼吧！”

玛莉亚接受洗礼后，去右边房间找她，她将哥哥给她的1000G交给主角作旅费。走出修道院与亨利会合。

购买马车，招揽怪物。

亨利：“我们终于自由了！玛莉亚很漂亮啊！其实当奴隶的时候，我已经留意到她了，嘻嘻～！但她的哥哥不知会遭到什么刑罚呢……我们可以出发了吗？”

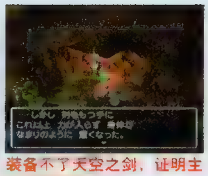
选是（はい），主角：“我准备好了。”

亨利：“你为了找寻母亲而冒险，不嫌弃的话，让我当你的同伴好吗？”从亨利的言行来看，经过十年奴隶生涯，他变得成熟和有正义感，不再是当年的顽皮王子了。

选是（はい），主角两人跟玛莉亚告别后，前往北方的娱乐之都奥拿比利。找怪物老人打听“怪物伙伴”的事，然后出村打怪物，夜间入镇，在马车商店以300G购买马车，以后打败敌人，便有一定机率令怪物加入。另外，购买新盔甲给亨利，亨利的外表也会换上新装。据村民情报，得知山特罗兹镇位于奥拿比利的北方。

为了找寻线索，主角返回山特罗兹镇，却发现村子变成废墟，走下地下室找到樱桃树枝（サクラひとえだ），到井底与史莱姆谈话，知道村子被士兵烧毁，在洞窟深处藏了巴柏斯的重要东西。而从前的药店已变成宿屋，住宿费很便宜（一人2G）。

在老人的家的柜里可找到かしこさのたね，经过老人的家，在河边找到木筏，乘木筏进入洞窟，沿着河流找到楼梯去下层，留意地下3层有一个湖，走上地下2层B，在长方形房间行走，可以令地板掉到下层的湖，踏下地板铺满整个湖，便可走下地下4层，最后在父亲的秘密房间找到“天空之剑（てんくうのつるぎ）”和“巴柏斯的信（パパスの手紙）”，但主角不能够装备天空之剑，看看信纸。



装备不了天空之剑，证明主角不是勇者。

巴柏斯的信：“儿子，你看见这封信的时候，我可能已经不在人世。我展开旅程是为了从魔掌之中救出妻子玛莎（マーサ）。我的妻子，你的母亲，她拥有不可思议的力量，能够通往魔界，妻子就是被怪物带到魔界。你要找寻传说勇者，借助勇者的力量拯救母亲。能够装备天空武器和防具的人就是勇者，我在各地冒险只发现了天空之剑，但是找不到传说勇者。儿子，你要集齐余下的防具，找出勇者，然后救出母亲玛莎。爸爸相信你一定能做到！”

可是现在仍没有天空防具的头绪，主角决定去亚鲁卡柏镇找儿时青梅竹马的比安卡。

※注：在洞窟的宝箱可找到黑暗之盏灯（やみのランプ），日间使用黑暗之盏灯，可立即变成晚间。洞窟内会出现金属史莱姆（メタルスライム），击倒1只可获得1000多的经验值。

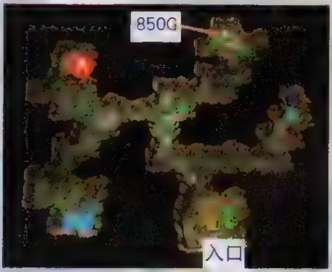
奥拿比利镇

取得道具：

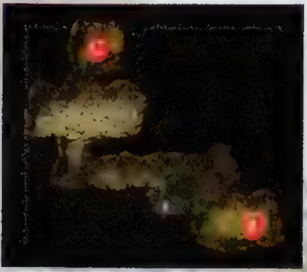
怪物老人处的罐子	まもののエサ、おなべのふた
民家1的柜子	やくそう
宿屋2楼的柜子	すごろくけん
防具店2的2楼	すごろくけん、まもりのたね
赌场化妆室的柜子	ぎんのかみかざり、きぬのローブ
史莱姆赛跑场的罐子	すごろくけん

山特罗兹镇洞窟

地下2层A

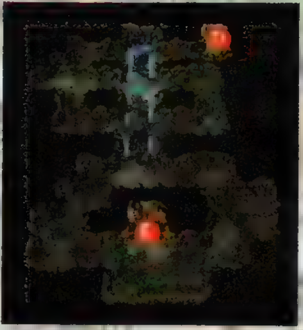


地下2层B

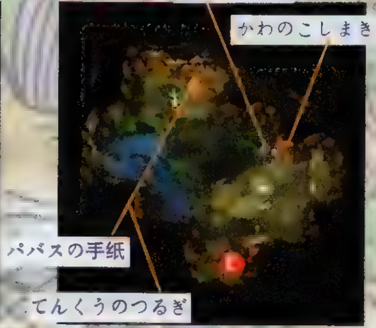


地下3层

地下4层



地下5层



拉因赫特城的太后兵

主角和亨利来到亚鲁卡柏镇，环境依然没太大的变化，但在宿屋找不到比安卡，从老板娘得知达卡在七年前卖了这间宿屋。另外，从士兵处探听到拉因

赫特城的事，现在小王子迪鲁（デール）继承了王位，但实际上掌权者是太后，亨利一听感到无奈。进入宿屋休息一晚，当晚亨利拍醒了主角。

亨利："醒来了吗？我想到拉因赫特城的事，村民说父王逝世，弟弟迪鲁继位。我想回城看到底有什么改变。"

留意，在宿屋睡两晚之后找老板娘，可获得名产品"安眠枕头（あくみんまくら）"。翌日，离开亚鲁卡柏镇，前往东方的拉因赫特关卡，看见有士把守着。

亨利担心着拉因赫特王国。

士："这里是拉因赫特王国，太后命令不容许任何人通过！"

亨利走上前："好久不见，说话变得这么嚣张了！汤姆（トム）！"

士："哦！你这个无礼的家伙！你是谁!？为何知道我的名字？"

亨利："忘记了我怎样戏弄你吗？很久之前我把青蛙放到你的床上。汤姆，认得我吗？"

士想起来了："……！亨利王子！原来是亨利王子，记得当年人人都过得很快乐，现在却……"

亨利："你作为国家的一士兵，说国家的坏话，这不太好吧，汤姆。我可以过去吗？"

士："是！欢迎王子回国！"

两人连夜赶路，终于回到拉因赫特城。进入城内，亨利想到说自己是王子，城中的人，特别是太后一定不相信。果然，在城内的必经之道有士挡着，禁止任何人进入，只有另寻方法入城。

太后被囚在地下监牢

两人在城右边（过去王子被拐的地方）找到木筏，乘木筏来到城门前的桥底，发现一条秘密通道，在通道3途中的牢房发现一个老人。

老人："当年我亲眼看见，亲耳听到太后的恶行，但没有办法说出去。害死亨利王子的人是当年的王妃，即是现在的太后。太后不但设计拐走王子，还将所有责任推在巴柏斯身上，于是派兵烧毁了巴柏斯居住的山特罗兹镇。这个坏心肠的女人，现在遭天谴了！"

再深入通道，竟发现一位自称是太后的女人。

太后："啊～过来呀！我是拉因赫特国的太后，马上放我出去！"

主角："凭什么证明你是太后？"

太后："什么？你不相信我是太后吗？我十年前害死了亨利王子，我是迪鲁的母亲，现在已经痛改前非，求你们带我离开！"

暂时放下太后，两人穿过通道，进入城的花园，碰到花园的狗会进入战斗。直接来到王座找迪鲁，由于大臣在他身旁，亨利静悄悄在耳边告诉迪鲁。

亨利："迪鲁，我是哥哥亨利呀。"

根据古书去找寻线索。

迪鲁听到后马上传令："大臣，我要跟这位客人长谈，今日不接见任何人，你也可以退下了。"

大臣："……是，明白。"大臣马上退下。

迪鲁："哥哥！原来亨利哥哥！"

亨利："你知道太后囚禁在地下牢吗？"

迪鲁："有这样的事！那么楼上的太后是……？哥哥，我曾经在仓库的古书看过一个镜的传说，这是仓库的钥匙，你也去看看吧！"

从迪鲁手上接过"拉因赫特之键（ラインハットのカギ）"，进入仓库，在墙角的罐子可取得一个小徽章（ちいさなメダル），调查书柜，找到迪鲁所述的古书。

古书内容："○月X日，今日利用城内的旅人之门传送到南方，那里有一座古塔，传闻塔顶藏有一面可以照出真实容貌的镜子，但我打不开塔门，似乎要修道僧才能够打开。"

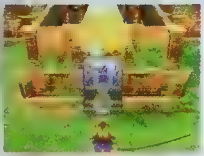
亨利心想，得到镜子就可以分辨出真假太后，而打开塔门的方法，我们可以去修道院询问修女。

出发之前，建议在拉因赫特城外招揽一些怪物伙伴，尤其是要招揽史莱姆骑士（スライムナイト），它本身战斗力强，而且懂得回复和爆烈系咒文。

真假太后

走到仓库的楼梯，利用旅人之门（传送门）传送到南方的森林祠堂，古书所述的神之塔就在南方，但不用急于进入神之塔，先返回西北方的修道院，找钢琴前的修女谈话，选是（はい）询问她进入神之塔的事。

修女："想打开塔的入口，需要一位信奉神的处女，但塔内充满怪物，去那种地方实在太冒险了。"


成功打开神之塔的大门。

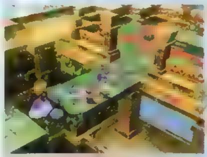
玛莉亚："让我去吧！"

修女："玛莉亚……！"

玛莉亚："他们曾经帮过我，趁这机会报恩是理所当然。我也有兴趣试试打开神之塔的门。"

修女："既然你这么说，我也不阻止了。你们带玛莉亚去神之塔吧！"

一行人抵达神之塔，调查大门。


可以走过隐形位置。

玛莉亚："这里就是神之塔，我也是第一次来，让我尝试一下能不能打开它。"

玛莉亚闭上眼睛，合起双手，向神祈祷，一道强光照耀大门，门自动打开了。

进入1层中央花园，看见主角父亲和母亲的幻影，玛莉亚问看见刚才的幻影吗？选是（はい）。

玛莉亚："听闻神之塔是灵魂记忆的栖息处，刚才的幻影就是某人的灵魂记忆。"难道父亲和母亲曾经来过神之塔？

继续向塔顶进发，在2、3层行走时小心不要掉下中央的空穴。到达第5层的时候，发觉中央的通路断了，但实际上存在一条隐形通路，空隙位置长3格、阔3格，正确的通行方法是先走前两格，转左或右行1格，再向前走便可通过，成功取得"拉之镜（ラーのかがみ）"。

带着拉之镜回城，在王座找到大臣，他说迪鲁国王带了另一位太后回来，现在搞不清谁是真正的太后。走上国王寝室看见两位太后。

迪鲁："哪个才是真正的母后呢？麻烦哥哥替我分辨。"

分别向两位太后使用拉之镜，发现左边的太后是怪物，假太后立即现身。消灭了假太后，事件真相很快传片各地。第二天，众人齐集在王座前。

迪鲁："全靠你和哥哥拆穿假太后的面纱，拯救了拉因赫特国，我一直被假太后蒙骗，自愧没有资格当国王，哥哥，你比我更适合担任国王。"

亨利："国王，假太后的事，不是你的错。"

迪鲁："不过……"

亨利："以后哥哥从旁辅助国王吧！"

假太后是丑陋的怪物。

亨利对主角说："你要继续上路了，我们在此告别，你要提起精神啊！我们在比斯达港口（ビスタ港）为你准备了一艘船，船会送你到西方的国家，祝你早日找到传说中的勇者！"

玛莉亚："跟你们两人冒险真是快乐，我得回修道院了，各位再见！"

为了找寻母亲，主角再次踏入比斯达港口（开始游戏时的港口），扬帆前往西方大陆。

神之塔地图

1层

2层

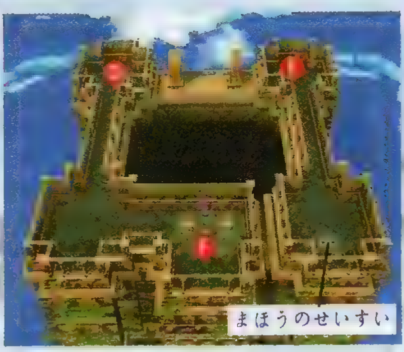
拉因赫特城地下通道

通道1

通道2

通道3

3层

4层


5层

西方大陆的第一站

主角乘船前往西方大陆，途中经过一个小岛，岛上设有营幕，岸边停泊了大帆船，这就是PS2版新增的赌船。经过赌船，很快到达西方大陆的第一站——波多西米海港（ポートセルシ），去店铺整理装备后，进入宿屋，在酒吧那边看见两个山贼袭击一位村民。

山贼受死！

村民："救命呀～，救命呀～！"

山贼："不用叫了！没有人会救你的，快把钱交出来！"

村民硬着头皮说："不可以！这是卡邦捷村所有村民的血汗钱……"

山贼："嘿嘿～那么，我们只好用暴力了！"

这时山贼看见主角："你是谁？想跟我们作对？"

选是（はい），主角："让我好好教训你们这些山贼！"

主角两三招就打败了山贼。

山贼："可恶！你这家伙，给我记住！"两个山贼匆匆离去。

村民高兴地说："多谢！终于找到值得信赖的战士！你愿意听卡邦捷村的事吗？"

选是（はい），村民："我们的村庄出现了一头怪物，它时常破坏我们的农作物，为了赶走怪物，我来到这里找寻强壮的战士帮忙。勇士，你正是适合人选！帮我们消灭怪物我们会给你3000G酬金，现在先给你一半。铲除怪物之后，再给另一半。记住我的村在南方，叫卡邦捷村（カボチ村）。要重覆一次刚才说的话吗？"

主人公曾经在这里当奴隶！

福引券抽奖资料：

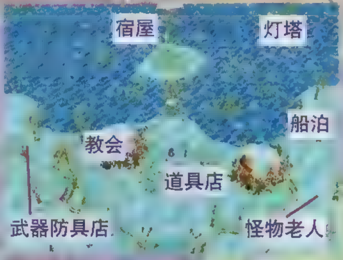
玉	机率	奖品
金玉	0.5%	ゴールドパス
银玉	1%	祈りの指轮
赤玉	3%	ファイト一发
青玉	2%	爆弹石
绿玉	5%	すごろくけん
白玉	43%	ふくびきけん
黑玉	46%	没有奖品

选不用了（いいえ），村民离开了宿屋。留意宿屋的柜台有一位婆婆和抽奖机，使用1张福引券（ふくびきけん）便可抽1次奖，抽奖机会抽出7种玉，详细资料如表。

在道具店购物，约买两三次东西，就会送1张福引券给你，不断买药草是收集福引券的最快方法。不断抽奖便可无限量获得骰子券（すごろくけん）

进入镇右上方的灯塔，在塔顶发现一个望远镜，调查望远镜，选是（はい），使用望远镜瞭望时转角度，可以看见大神殿。

波多西米海港



怪物老人洞内的壶	すごろくけん
灯塔内的柜子	ちいさなメダル
宿屋2楼房间1	ステテコパンツ、50G
宿屋2楼房间2	すごろくけん
宿屋化妆室的柜子	きぬのエプロン

卡邦捷村的怪物?

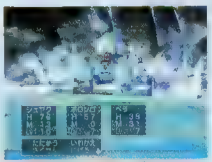
离开海港，向南走，抵达卡邦捷村，初次进村时会强制变成夜间时份，一进村就发现怪物逃走的踪影。在村内四处调查，推开中央的石板，进入地下室取得"米加迪腕轮（メガンテのうでわ）"。由于所有民居都锁了门，于是进入宿屋渡宿一夜。第二天，进入村长之家，见村民正在商议怪物的事。

村长："你在波多西米的酒场找到对付怪物的战士？"

村民A："没错！那位战士一出手就打退了两个山贼！"

村民B："我反对找战士帮手，他们拿了一半酬金，还会来冒险吗？唉～我回去工作了。"

村民B在门口碰到主角，不理会那村民，入内与村长谈话。


波洛哥！还认得这条丝带吗？

主角："我是受到委托来消灭怪物的。"

村长："咳咳……你就是在酒吧击退山贼的战士？你肯帮我们实在太好了！那头可恶的怪物栖息在西方的魔物巢穴（魔物のすみか）。勇士，我们等待你的好消息！"

出发前先将"比安卡的丝带（ビアンカのリボン）"放在主角身上。前往西方洞窟，在地下4层发现一只斑豹，这就是村民所说的怪物，斑豹背后的地上插了一把剑。在战斗中使用比安卡的丝带，斑豹会停止攻击，原来斑豹正是小时候一起冒险的同伴——波洛哥（ボロンゴ），波洛哥认出主角，停止攻击，加入队伍。拔起后面的剑，原来是父亲爱用的巴柏斯之剑（パパスのつるぎ），现在可以交给主角装备。

卡邦捷村

民家的壶	ちからのたね、ちいさなメダル
村长之家2楼	すごろくけん、ちいさなメダル、まほうのせいすい

带波洛哥返回卡邦捷村，村民看见波洛哥都纷纷逃跑，去告诉村长怪物的真相。

村长："什么也不用说，我明白你的阴谋了，这是剩下的酬金，请你尽快带走它吧！"

这时与稻草人左边屋内的人谈话，然后调查稻草人，选是（はい），可取得名产品"稻草人（コワモテかかし）"。

魔物巢穴地图

传说中的瞬间移动咒文

由波多西米海港向西移动，来到鲁拉菲镇（ルラフェン），传闻这里有位专门研究古代咒文的老伯，在镇内还打听到拉因赫特的亨利即将举行结婚。还有一点提提大家，镇内的武器店和防具店是同一间店铺，店铺在白天售卖武器，晚上则售卖防具。

留意镇的道路迂回曲折，经道具店左边的通道，绕到后方，在墙上看见一

发现满月草

张字条写着“请求魔法研究助手，从这里往下走。穿过隧道来到比尼多之家，入内与比尼多（ベネット）老伯谈话。

比尼多：“哦！？你是看见字条来的吗？”

选不是（いいえ），主角：“但是……你需要一位魔法研究助手吗？”

比尼多：“呵呵～年青人，对我的研究感兴趣吗？研究成功的话，就可以令古代咒文复活！该咒文能够瞬移到曾经去过的地方，是传说中的瞬间移动咒文！怎样？愿意协助我吗？”

习得瞬间移动咒文！

选是（はい），主角：“有这么利害的咒文！？让我帮你的忙！”

比尼多：“呵呵～太好了！跟我来吧！”

老伯带主角上2楼看地图。

比尼多：“现在我们在这里，西边海岸长了一棵满月草，那是研究的材料，替我找回来吧！但只能够在夜间看见满月草，那棵草在夜间会发光，明白了吗？”

选是（はい），主角：“明白了！比尼多老伯。”

离开鲁拉菲镇，越过西方吊桥，到了晚上发现了一棵发光植物，调查它取得“满月草（ルラムーン草）”。带满月草回去给老伯。

鲁拉菲镇

宿屋2楼的壶	ちいさなメダル
酒吧的木筒	ふくびきけん
酒吧2楼的木筒	ふしぎなきのみ
酒吧2楼房间的柜	すごろくけん
镇右方的壶	ちいさなメダル、すばやさのたね
比尼多之家门前的壶	キメラのつばさ
比尼多之家内	やくそう、まほうのせいすい

比尼多：“已经找到满月草！？这的确是满月草啊！太好了！太好了！现在马上进行实验。”

老伯在大壶面前，将满月草抛进大壶，壶中的液体突然发生爆炸，主角被炸倒地……。

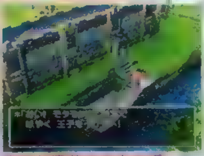
主角慢慢站起来，比尼多说：“照我推测，你已经习得古代咒文——鲁拉，赶快试试念咒吧！”

使用“鲁拉（ルーラ）”咒文，选择拉因赫特城（ラインハット），主角瞬间飞到拉因赫特城。

比尼多：“啊～成功了！成功了！我是个天才！现在马上开始研究新的咒文！”

亨利与玛莉亚结婚

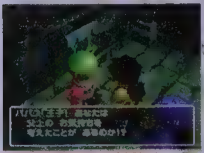
回到拉因赫特城，入城去王座找迪鲁国王。


亨利与玛莉亚闪电结婚。

迪鲁：“我得知沙拉波拿镇（サラボナ）有传说中的盾，该镇位于鲁拉菲镇的南方。你出发之前，去寝室找哥哥聚聚旧吧！哥哥有事告诉你啊！”

与旁边的大臣谈话，得知奥拿比利（オラクルベリー）有出售怪物箱。上寝室找亨利。

亨利：“很久不见了！我告诉你一件事，我要结婚了！新娘就是玛莉亚（マリア）。我送一件结婚记念品给你，就放在我小时候房间的宝箱里。”


购买怪物箱和店铺饰物。

来到亨利昔日的房间调查宝箱，但宝箱空空如也，不过在宝箱底发现在一段文字。

文字写着：“对不起……有些事实在难以启齿，所以写在这里。你父亲的事，我始终忘记不了。我们当奴隶的时候，如果没有你，我还有命回来吗？可惜我要守护着国家，不能够跟你一起冒险，你永远是我好朋友！往后的日子要加油啊！”

回寝室找亨利。

亨利：“哦？宝箱找不到记念品吗？哗哈哈～因为记念品在这里，请你收下这个结婚记念音乐盒（きねんオルゴール）。”

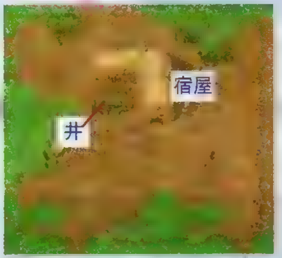
玛莉亚：“到你结婚的时候，记得叫我们来观礼啊！”

想不到亨利与玛莉亚发展得这么快，不知道主角何时会遇到命中注定的伴侣呢？记得大臣的话，先返回奥拿比利，夜间进入左上方的商店购买怪物箱（モンスターボックス），这道具就是一般RPG中的怪物图鉴。买完怪物箱之后出镇再次来到这里，能够以5000G购入名产品“店铺饰物（オラクルやののれん）”。

用鲁拉返回鲁拉菲镇，向南移动，来到噂之宿屋（うわさの宿屋），这里除了供休息之外，还存在着一件名产品，进入柜台旁边的门，在背后与店主谈话，得知柜台放了一本手记，回到柜台前按○，选调查（しらべる），便可取得名产品“噂之手记（うわさのノート）”。

休息后继续起程，穿过南方的沙拉波拿洞窟（サラボナの洞くつ），向西南方走，到达国王所说的沙拉波拿镇（サラボナ）。

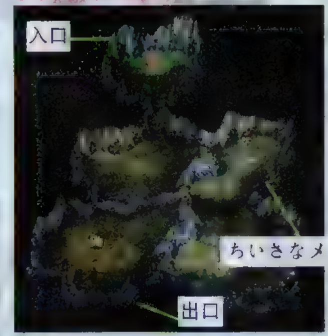
噂之宿屋



取得道具：

宿屋右边的壶	ふくびきけん
房间内的井底	ちいさなメダル

沙拉波拿洞窟



芙劳拉招亲·炎之指轮

一踏进沙拉波拿镇，有只小狗跑过来，远处听到一位少女的声音。

少女：“请帮我拦住它！”小狗望见主角，乖乖的坐在主角面前。

家传宝盾？

少女：“对不起，我不小心让小狗跑了出来。莉莉安（リリアン），你欢迎客人啊！”

莉莉安摇尾欢迎：“汪～汪～！”

少女：“哈哈～莉莉安从来不欢迎陌生人，你是第一个啊！嗯……我好像没见过你，你是……？”

主角：“我从鲁拉菲镇那边来的。”

少女：“很高兴认识到你，再见了。莉莉安～我们回家了。”

在镇内逛逛，得知富翁路多玛要为女儿芙劳拉招亲，听说芙劳拉貌若天仙，每一位男子都梦寐以求。进入左上方的大屋，与入口的女佣谈话。

女佣：“欢迎～这里是路多玛的家，你为了向芙劳拉小姐提亲而来吗？”

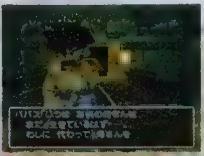
选是（はい），女佣：“请到那边等一等。”

与旁边的三位男子谈话，很快到了接应时间，主角跟着三人进内，坐在椅子上听路多玛说话。

路多玛：“各位好！我是这的主人路多玛，今日我想为女儿芙劳拉选夫婿，但是娶我的可爱女儿需要达成我的条件。古代有一个传说，在这片大陆的某处埋藏了两只不可思议的指轮（戒指），分别是炎之指轮和水之指轮，相传戴上指轮的夫妻可得到永远幸福。取得两只指轮就是娶我女儿的条件。结婚之后，我会将家传的宝盾送给他。”

这时看见在村口遇见的女子从楼梯跑下来叫道：“请等等！”

路多玛：“芙劳拉！我不是叫你留在房间吗？”


利用回复泉在附近升级。

主角心想：“芙劳拉？这个名字好像在那里听过……”

芙劳拉：“父亲！结婚是终身大事，女儿要自己决定丈夫！大家听着！听说炎之指轮藏在充满溶岩和怪物的危险洞窟，请大家不要为我冒生命危险。”

这时芙劳拉察觉到主角。

芙劳拉：“哦！？你不是刚才在村口的，难道你也……？”

路多玛：“芙劳拉，你认识他？总而言之，得到两只指轮才可以娶我女儿。芙劳拉，跟我回房。”

路多玛带芙劳拉回到2楼，各位提亲者听到这个条件，纷纷打退堂鼓。主角听到家传宝盾，反而想试试找寻指轮。上二楼找路多玛打听情报，得知炎之指轮藏在东南方的死之火山。

整理装备后，前往东南方的洞窟。注意，在洞窟的地下2层和地下3层有些溶岩地带，踏上溶岩会受伤（扣HP），使用“トラマナ”咒文便可防止受伤，但目前为止，只有LV25的史莱姆（スライム）懂得使用。另外，玩家不要急于进入地下4层B拿指轮，由于地下4层A设有回复泉（HP、MP全回复），应该利用回复泉，在周围打怪物练级。全体约LV20才走到地下4层A，调查岩石上的指轮时，出现了三只岩浆怪（ようがんげんじん），它们会使用火炎系的全体攻击，建议将懂得回复咒文的同伴的战斗方针设为“回复优先（いのちだいじに）”，集中攻击其中一只，将它们逐个击破。

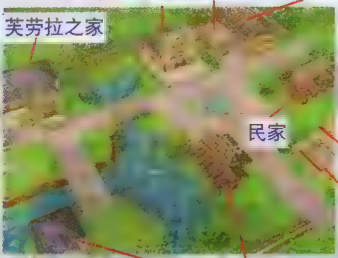
然后成功取得“炎之指轮（ほのおのリング）”，回镇把它交给路多玛。

路多玛：“嗯，的确是炎之指轮，指轮暂时交给我保管吧！”

选是（はい），主角：“好的！”

路多玛：“现在只剩下水之指轮，听说水之指轮藏在充满水的地方。镇外停泊了我的船，你可以随便使用。”

沙拉波拿镇

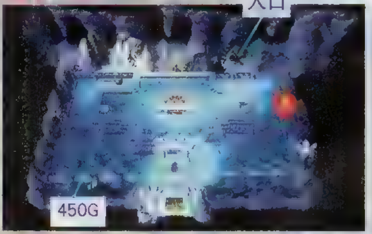


取得道具

宿屋房间的柜子	てつのたて
民家的柜子	ちいさなメダル、
民家2楼的柜子	ふくびきけん
别墅的柜子	かしこさのたね
芙劳拉之家2楼的柜子	きぬのエプロン、すごろくけん、ぎんのかみかざり

死之火山

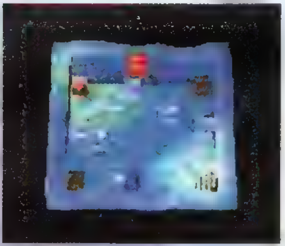
地下1层



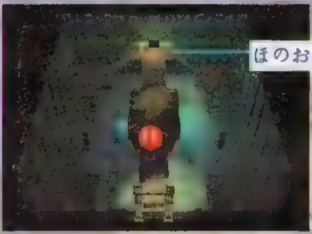
地下2层

地下3层

地下4层A



地下4层



重逢比安卡・水之指轮

离开沙拉波拿镇，乘船沿着河流北上，发现有一道水门挡住去路，只能在右边登陆，去东北方的山奥之村找帮忙。在村内收集道具时要小心，因为道具店内其中一个壶是恶魔之壶（あくまのツボ），它懂得即死咒文。进入最上方的大屋，看见一位似曾相识的大叔。

早起煮早餐，比安卡已经像妻子一样了。

达卡："咳咳……谁来了？你很面熟哩！？"

主角："达卡叔叔，记得吗？巴柏斯是我爸爸。"

达卡："哦？你是巴柏斯的儿子！太好了！巴柏斯他身体好吗？"

主角："……"主角将父亲的事告诉达卡。

达卡："唉……巴柏斯……。现在你一个人冒险，旅程很艰辛吧！你进来时看见比安卡吗？"

主角："没有，她在哪里？"

达卡："比安卡去了拜祭她的亡母。"

门口突然传来一位熟悉的少女声："爸爸～我回来了！"

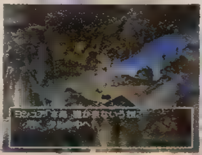
达卡："比安卡～你看看谁来了？"

比安卡一眼就认出主角："哈哈～你还活着，实在太好了！它是波洛哥，长得很强壮啊！唉～自从山特罗兹镇被军队烧毁，一直没有你的消息，叫人很担心哩，不过我深信你还活着！记得小时候那次冒险吗？眨眼间已经十年了……说了这么久，你要休息了。"

主角："其实我来山奥之村，想找寻打开水门的方法。"主角将指轮和结婚的事告诉比安卡。

比安卡："什么？你要结婚！？水之指轮是条件！？"

失散了十年的好友重逢，主角和比安卡聊了一整晚。第二天……



比安卡："感觉好像小时候跟你冒险一样！"

比安卡在主角床前："早晨好，昨晚睡得好吗？我准备了早餐，等一会就可以吃。"

进入右边房间与达卡谈话。

达卡："咳咳……我告诉你一件事，但不要告诉比安卡啊！比安卡，其实不是我亲生女儿，不过我们生活得很开心。近年我身体差了，不能够照顾比安卡，有你陪着她，我就放心了。"

走出房间时，早餐已经做好，进餐途中，两人谈论水之指轮的事。

比安卡："我跟你一起找寻水之指轮吧！不用担心，我懂得打开水门。听说拥有两只指轮的夫妻可得到永远的幸福，你盼望得到幸福吗？"

选是（はい），主角："嗯……"

比安卡："哈哈～那么，我们吃完就出发吧！"

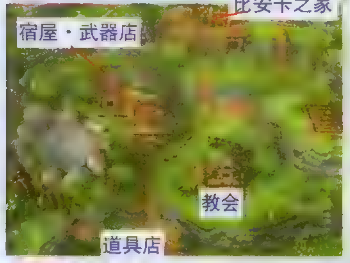
与比安卡谈话，选是（はい），比安卡加入队伍。离开山奥之村，乘船去调查水门，比安卡打开了门，两人向着大海前进。向东北方航行，进入河道发现了瀑布洞窟（位于鲁拉菲镇西方），洞内没有BOSS，但洞窟的结构很大，注意要善用MP，记得要保留MP用"リレミト"离开洞窟。两人好不容易在深处找到"水之指轮（みずのリング）"。

比安卡有点吃醋的说："终于找到了！你可以和芙劳拉结婚了……唉……"

主角："你怎么没精打采呀？"

比安卡："没事了……你结婚之后可以得到天空之盾，向着你的目标又迈进一步了！"

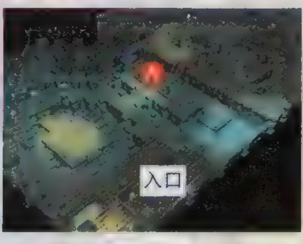
山奥之村



道具店的壶	ちからのたね
宿屋2楼的柜子	やくそう
宿屋地下室的木桶	ちいさなメダル
比安卡之家屋下的井	すごろくけん

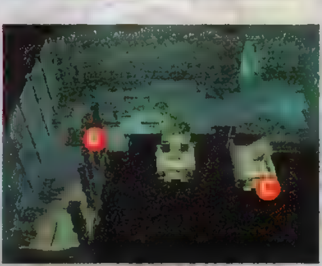
瀑布洞窟地图

洞窟入口

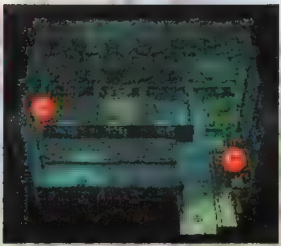


地下1层

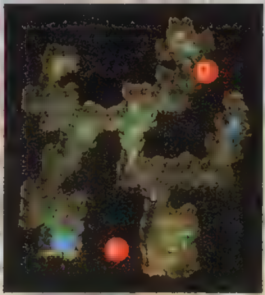
地下2层



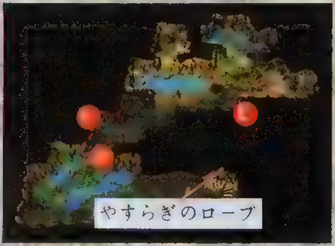
地下3层



地下4层A

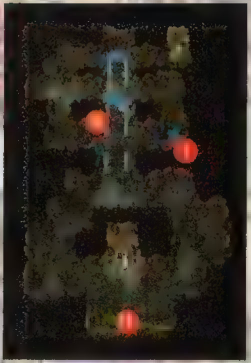


地下4层B

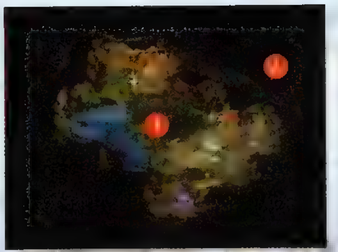


地下4层C

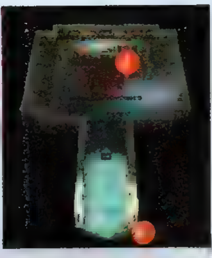
地下5层



地下6层

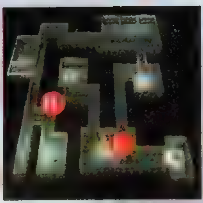


地下7层A



地下7层B

地下8层



地下9层

指轮之间

结婚·选择

回镇把水之指轮交给路多玛，见路多玛、芙劳拉等人齐集一起。

路多玛："果然利害！连水之指轮都找来了！我立即为你和芙劳拉准备婚事，行礼时将两只指轮交换戴上就可以。芙劳拉，你有话跟丈夫说吗？"

芙劳拉另转身，看见主角身后的比安卡。

芙劳拉："哦!? 那位女性是？"

二选一，真令人烦恼。

比安卡："我？我叫比安卡，在他年幼时认识的朋友。嗯……这里没我的事了，我告辞了。"

芙劳拉："等等！比安卡，你不是很喜欢他吗？你们已经相处了很长时间。"

此时路多玛开口对主角说："今晚你去宿屋休息，比安卡到我的别墅休息，给你一晚时间决定娶我的女儿，还是娶比安卡，明白吗？"

选是（はい），主角："嗯……明白了。"

当晚，主角面对重大选择，因此睡不着，于是起来活动一下。进入大屋2楼找路多玛倾谈。

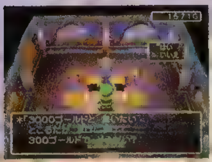
路多玛："你冒生命危险集齐两只指轮，我绝对放心把女儿嫁给你，我个人也对你非常欣赏。"

主角："……"

路多玛："不用担心，即使你不选择我女儿，我都会替你办好婚礼。我已经发了请帖给你的好友，拉因赫特城的亨利王子和玛莉亚。"

接着去别墅看看比安卡。

比安卡："哦!? 原来你也睡不着，不用烦恼哩，最重要的是选自己喜欢的。一生人只可以结一次婚，不容许后悔啊！你早点休息吧！"



主角："今日开始，我们就是夫妻了。"

娶妻这么重要的事，建议先去教会记录。返回宿屋与店主谈话，选是（はい）睡觉。第二天起来，进入大屋找路多玛。

路多玛："芙劳拉和比安卡的事，你决定了没有？"

选是（はい），主角："我决定了！"

路多玛："那么，由你选出结婚对像吧！"

这时由玩家选择妻子，想娶哪一个就跟她谈话，再选是（はい）便可。笔者较喜欢比安卡，始终是青梅竹马，曾经一起冒险过嘛。决定之后，女佣带妻子去准备婚事，路多玛就叫主角去山奥之村拿取绢之头饰。前往山奥之村，与道具屋店主谈话，取得"绢之头饰（シルクのヴェール）"。

回到沙拉波拿镇，去别墅找妻子，看见妻子已穿上了婚纱。与妻子谈话，把绢之头饰披在她的头上，然后带妻子步向教堂。途中会遇到远道而来的亨利和玛莉亚。

亨利："朋友，又见面了！我们一收到请帖马上赶来，恭喜你啊！"

玛莉亚："妻子很漂亮啊！恭喜你们！"

主角牵着妻子的手，慢慢步入教堂，向神父见证婚事。

神父："今天，一对新人在神面前见证他们的结婚。你愿意娶她为妻，无论任何时候都陪伴着对方吗？"

选是（はい），主角："我愿意！"（如果选不愿意，神父会重覆说话，直至愿意为止……）

两人交换过指轮，主角亲吻妻子之后，婚礼圆满结束，两人随着大家的祝贺声步出教堂，当晚还举行了盛大婚宴。

第二天，在别墅醒来，妻子加入队伍。去大屋找路多玛。

路多玛："呵呵～你们已经是夫妻了，亨利他们一早就回国了。听闻你为了找寻传说之勇者而展开旅程，你收下这钥匙，用它打开后面两个宝箱。另外，我送一艘船给你们，船就停泊在波多西米。"

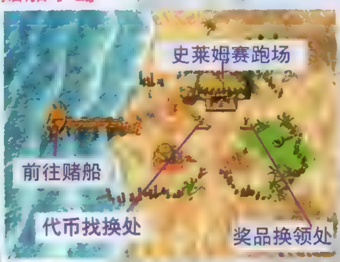
打开路多玛身后的宝箱，取得2000G和"天空之盾（てんくうのたて）"，再找路多玛谈谈，可取得名产品"寿包（こうはくまんじゅう）"。结婚过后，妻子伴着主角再次展开旅程！

世界最大的赌船

回到波多西米海港（ポートセルミ），进入船泊与坐在一旁的商人谈话，原来他正在售卖波多西米的名产物——"瓶中的模型船（ボトルシップ）"，选是（はい），花1000G就可以买下它。与船桥的水手谈话，选是（はい），再上船与船长谈话，选是（はい），马上出航！

这里就是…… [illegible]

赌船小岛



首先由波多西米向东航行，发现上文提过的赌船小岛，岛上的帐营设有史莱姆赛跑场、代币兑换处和奖品换领处，走上左边的小艇可通往赌船。

赌船上的设施如奥拿比利的赌场，有老虎机、骰子游乐场等，还有扑克牌游戏，而且骰子游乐场比奥拿比利的更大，到达GOAL的奖品是女性紧身上衣（レースのビスチェ）和祈祷之指轮（いのりのリング）。

取得道具：

甲板的木筒	すごろくけん·2、ちいさなメダル
船尾房间的柜子	すごろくけん
中央船舱的柜子	おどりこのふく
老虎机场右边地上	1枚代币
老虎机场下方木筒	ちいさなメダル
船头船舱的柜子	すごろくけん、ふくびきけん
地下仓库的木筒	30G

赌船上藏着很多道具。

发现第三件天空装备

由波多西米海港直向南航行，到达沙漠大陆，在大陆右边发现一个帐幕，在帐幕内的壶取得男性短裤（ステテコパンツ）和小徽章（ちいさなメダル），并从老人得知迪巴多鲁城位于西方，东南方的岛上就有一座徽章王城。

天空头盔啊！但不可以带走。

向西移动，抵达沙漠城迪巴多鲁（テルパドール），日间才可以进入城内，注意厨房其中一个壶是恶魔之壶（あくまのツボ）。走到地下花园，找到一位叫艾希丝（アイシス）的女王。

艾希丝："欢迎你们，我是本国的女王，艾希丝。你是为了参拜勇者之墓而来的吗？"

选是（はい），主角："勇者？勇者之墓？女王，我想去看看。"

艾希丝："当然可以，你跟我来，我带你去勇者之墓。"

跟女王进入城左边的勇者之墓。

艾希丝："这里是勇者之墓，但传闻勇者的遗体并不在墓中，也没有人知道勇者的去向。我国把世代相传的天空头盔放置于此，等待新一代勇者来临，你也尝试戴上头盔吧！"

拥有读心术的女王。

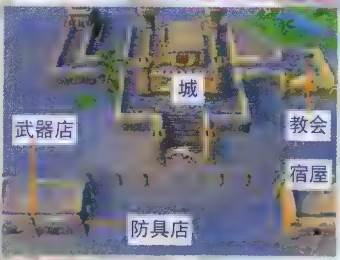
主角尝试戴上天空头盔，但感觉跟天空之剑时一样，因为太重戴不上头盔。艾希丝先离开，主角调查一下墓碑，墓碑上写着"当黑暗浓罩世界，勇者会再次降临"。

回到地下花园找艾希丝。

艾希丝："我拥有读心能力，感应到你找寻勇者的决心。能不能告诉我冒险的目的呢？"

选是（はい），主角将自己的事告诉女王。

沙漠城迪巴多鲁



武器店地下室的壶	キメラのつばさ
城内1层的柜子	すごろくけん
城内[illegible]的厨[illegible]	ふしぎなきのみ、まもりのたね
地下花园的井底	ちいさなメダル

艾希丝："你要代亡父去魔界拯救母亲？你的父亲是巴柏斯王！听着，东方大陆有一个叫古拉班尼（グランバニア）的国家，巴柏斯就是国王。传闻在多年前，巴柏斯王为了找寻王妃，带着自己的儿子展开旅程。你前往古拉班尼吧！相信会找到更多线索。"

留意城外的左上方，有一个倒在地上的商人，把他推到右边的绿洲，便可向他购买道具。另外，与宿屋地下室的诗人谈话，然后住宿一晚，再走出大地图向下行，会发现左边有两块石的物体，走近调查便可取得名产品"沙漠之玫瑰（さばくのバラ）"。

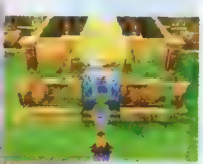
徽章城与博物馆

无需急着赶往东方大陆，在沙漠大陆右上方的小岛有座建筑物，这是PS2版新增的名产品博物馆（めいさんはくぶつかん），在博物馆门前看见一位头上有光环的透明老伯。

幽灵老伯："呵呵～终于来了！"

主角："你是谁？为何头顶有光环？"

幽灵老伯："我是谁？我已经等到死了。你可以称呼我做幽灵老伯。我的梦想是收集世界上的名产品，所以建造了这座博物馆。唉～但在我有生之年都没有人来，直至你来到……我会把别人拿来的幻之名产品放在馆内。呀～我知道徽章王城藏有名产品。"


找到巨型徽章！

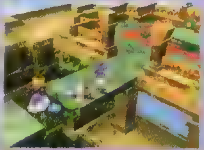
这时未能进入博物馆，先去东南方的岛，发现徽章王城（メダル王の城）。进城与徽章王（メダル王）谈话。

徽章王："哦？想打听幻之名产品的事吗？"

选是（はい），徽章王会叫你找宿屋老板娘。去宿屋与老板娘谈话，她又说名产品很久之前在银行的大叔处。找入口左边的大叔（不是银行柜台的）谈话，他说把一个大盾放到城外。顺序与徽章王→宿屋老板娘→银行大叔谈话后，在城外右边的树底，发现幻之名产品——巨型徽章，调查选是（はい），取得"巨型徽章（おおきなメダル）"。

取得巨型徽章后，走到宿屋柜台背后与老板娘谈话，选是（はい），可以花480G购买另一件名产品"金币朱古力（メダルがたチョコ）"。

以后跟徽章王谈话，可以用手持的小徽章来交换宝物，但由于小徽章的数目有限，因此切勿轻率交换啊！


只有夜间才能把名产品放上台座。

带巨型徽章回博物馆找幽灵老伯。

幽灵老伯："什么？你带了新的名产品来？"

选是（はい），主角："就是这个！"

幽灵老伯："啊～这就是巨型徽章！年青人，今日开始，你就是博物馆的馆长！"

跟老伯进入博物馆，再谈话，老伯给了主角一块磨布（みがきぬの）。博物馆内有很多台座，玩家在夜间可以把名产品放上台座，那么日间就会有人来参观，台座的指令如下。名产品的资料可参考全名产品一览表，详细攻略中也会提及取得方法。到目前为止，还有以下3件名产品可以拿取。注意，啤之手记是LV0产品，需要放在博物馆地下室。把银之餐具（ぎんのティーセット）放上台座，再向它使用磨布，可擦走餐具的污渍。

徽章王城

徽章城取得道具：

城外湖边的宝箱	てつかめん

博物馆取得道具：

地下室的木箱	ちいさなメダル、すごろくけん·2

博物馆台座指令：

みる（欣赏）
はずす（拿走）
おく（放上）
やめる（离开）

名产品	取得方法
木制的女神像（きぼりのめがみぞう）	回到修道院，与地面左边房间的修女谈话。
鲁拉菲镇之地酒（ルラフェンのじざけ）	鲁拉菲镇，日间在酒场2楼与最右边的老人谈话，选不是（いいえ），再与最左边的酒保谈话，然后夜间在酒场2楼右边房间与金发男子谈话，再调查旁边的壶，最后去找比尼多（ベネット）老伯，选不是（いいえ）便可取得
秘汤之花（ひとうのはな）	带着沙漠之玫瑰前往山奥之村，与井底的人谈话，他会将沙漠之玫瑰和秘汤之花进行交换。

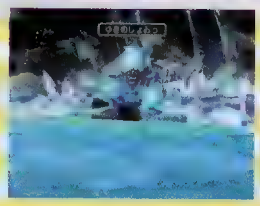
BOSS 情报

ザイル

HP	140
MP	6
力量	48
速度	28
防御	40
咒文耐性	ヒャド2/3 マホトーン100%、ルカニ75%
掉宝	まほうのせいすい
经验值	105
金钱	50

ゆきのじょおう

HP	550
MP	90
力量	50
速度	18
防御	45
咒文耐性	ヒャド系无效，マホトーン ルカニ75%
掉宝	キメラのつばさ
经验值	650
金钱	200



ニセたいこう

HP	650
MP	0
力量	130
速度	35
防御	100
攻击咒文耐性	イオ系1/3，ルカニ100%
掉宝	ふしぎなきのみ
经验值	750
金钱	320

普通道具一览

道具	买价	卖价	效果
药草（やくそう）	8	4	1人回复约30点HP
解毒草（どくけしそう）	10	5	1人治疗中毒状态
圣水（せいすい）	20	10	不会遭遇比自己弱少的怪物／伤害单体敌人
奇美拉之翼（キメラのつばさ）	25	12	回到最后进入的村
满月草（まんげつそう）	30	15	1人治疗麻痹状态
魔法之圣水（まほうのせいすい）	–	60	1人回复约15点MP
香味袋（においぶくろ）	80	40	增加敌人出现几率
魔物饲料（まもののエサ）	200	100	增加敌人出现几率／停止敌人动作
天使之铃（てんしのすず）	500	250	1人治疗混乱状态
爆弹石（ばくだんいし）	450	225	相当于"イオラ"咒文
战斗一发（ファイトいっぱつ）	600	300	1人攻击伤害变成2倍
妖精药水（エルフののみぐすり）	300	110	1人的MP全回复
祈祷之腕轮（いのりのゆびわ）	–	1250	1人的MP回复（有一定的破坏几率）
世界树之叶（せかいじゅのは）	000	250	1人回复死亡状态
世界树之水滴（せかいじゅのしずく）	–	4	包括马车内的全体角色HP全回复
命之石（いのきのいし）	–	150	受即死系咒文时，替持有者死亡
贤者之石（けんじゃのいし）	–	–	包括马车内的全体角色回复HP（可无限次使用）
复活之玉（ふっかつのだま）	–	500	持有角色在死亡时自动复活
战斗之鼓（たたかいのドラム）	–	–	我方全体攻击伤害变成2倍（可无限次使用）
暗黑之盏灯（やみのランプ）	–	–	时间变成夜间
小徽章（ちいさなメダル）	–	4	去徽章王城交换宝物
骰子券（すごろくけん）	–	5	进行骰子游戏
福引券（ふくびきけん）	–	5	进行抽奖
力量之种（ちからのたね）	–	75	力量增加1～3点
防御之种（まもりのたね）	–	30	防御增加1～3点
速度之种（すばやさのたね）	–	50	速度增加1～3点
智力之种（かしこさのたね）	–	45	智力增加1～3点
命之木果实（いのちのきのみ）	–	100	HP最大值4～6点
不思议木果实（ふしぎなきのみ）	–	125	MP最大值3～5点

パルプンテ 31 种效果

编号	效果
1	敌我双方全员陷入混乱状态
2	敌我双方全员陷入麻痹状态
3	敌我双方全员陷入睡眠状态
4	敌我双方全员陷入幻觉状态
5	敌我双方全员 MP 变成 0
6	敌我双方全部死者复活
7	敌我双方全员 HP 全回复
8	敌我双方全员 MP 全回复
9	敌我双方全员解除咒文效果
10	敌我双方全员储力，下回合攻击力增加
11	敌我双方全员 HP 变成 1
12	我方全员不断使出会心一击
13	我方全员不断使出二连攻击
14	我方全员 HP 全回复
15	我方全员变成龙，即ドラゴラム效果
16	马车中的同伴向敌人攻击 1 回合
17	施法者以外敌我全员停止行动 3 回合
18	施法者受约 500 点伤害，不死会变成龙
19	给 1 匹敌人约 20 点伤害
20	给敌全体约 200 点伤害
21	敌全体停止行动 3 回合
22	敌全体 MP 变成 0
23	敌全体变成金属史莱姆
24	洞窟内天井崩坏，给予敌人伤害
25	回到刚进入战斗的状态
26	敌全体逃走（拿不到钱和经验值）
27	敌全体被打散（拿不到钱和经验值）
28	敌全体冻结，1 回合后结束战斗（拿不到钱和经验值）
29	听到奇怪声音，不影响任何事
30	山边传来回声，不影响任何事
31	没有事件发生，不影响任何事

怪物同伴一览

名称	出现地点
エビルマスターM	封印洞窟
おおねずみ	龙塔波布路周边
おばけキャンドル	地图右下边的小岛（石化的主人公被买过来的地方。）
ガップリン	妖精之村周边
ゴースト	地图右下边的小岛（石化的主人公被买过来的地方。）
コロヒーロM	妖精之村周边（青年时代后期）
コロファイタM	妖精之村周边（青年时代后期）
コロプリースト	妖精之村周边（青年时代后期）
コロマージ	妖精之村周边（青年时代后期）
サターンヘルム	托洛哥洞窟，封印洞窟
しびれくらげ	内海、海之神殿
プチヒーロM	天空之塔周边
プチファイタM	天空之塔周边
プチプリースト	天空之塔周边
プチマージ	天空之塔周边
ブリザードマン	海之神殿
ホークマン	恶魔之塔
ほのおのせんし	死之火山，沙漠城迪巴多鲁，古拉班尼洞窟
アームライオン	恶魔之塔
アンクルホーン	迷之森林
エリミネタ	艾鲁希布周边、天空之塔周边、托洛哥洞窟周边
オークキング	古拉班尼周边、恶魔之塔
おどるほうせき	死之火山，迷之森林
ギガンテス	隐藏洞窟（通关后）
キメラ	死之火山周边、死之火山
キラーマシーン	扎哈拿周边
キングスライム	徽章王城周边
グレイトドラゴン	扎哈拿镇周边
ケンタラウス	天空之塔周边
ゴーレム	艾鲁希布北
シュプリンガ	龙塔波布鲁，大神殿
スライムベホマズン	天空之塔
ソルジャーブル	天空之塔，托洛哥洞窟
ドラゴンマッド	查祖特山道、海岸宿屋周边
ネーレウス	海域（青年时代后期）
ばくだんいわ	死之火山周边、死之火山
はぐれメタル	古拉班尼洞窟，试练洞窟、天空之塔周边
ベホマスライム	瀑布洞窟，徽章王城周边
ヘルバトラー	隐藏迷宫（通关后）
ホークブリザード	扎哈拿周边
ミニデーモン	古拉班尼洞窟
メガザルロック	迷之森林，隐藏迷宫（通关后）
メッサーラ	古拉班尼洞窟，古拉班尼周边
ライオネック	隐藏迷宫（通关后）

人类伙伴 LV 与习得咒文

主角

LV	习得咒文
4	ホイミ
6	キアリー
8	バギ
9	スカラ
11	ベホイミ
12	インパス
14	リレミト
16	バギマ
18	マホキテ
22	ベホマ
25	ザオラル
28	メガザル
32	バギクロス
?	ルーラ
?	パルプンテ

比安卡（ビアンカ）

LV	习得咒文
3	メラ
5	マヌーサ
7	ルカナン
8	ギラ
12	ラリホー
13	バイキルト
15	ベギラマ
17	トラマナ
18	マホカンタ
20	メラミ
23	ザラキ
27	ベギラゴン
33	メラゾーマ

芙劳拉（フローラ）

LV	习得咒文
1	ベホイミ
11	ルカナン
12	マヌーサ
13	バイキルト
14	ラリホー
15	トラマナ
16	ベギラマ
17	ラナルータ
18	マホカンタ
20	メラミ
23	ザラキ
27	ベギラゴン
33	メラゾーマ
37	イオナズン

儿子

LV	习得咒文
5	マホトーン
8	スクルト
10	トヘロス
12	ベホイミ
13	ベギラマ
14	キアリク
15	トラマナ
16	ベホマ
18	インパス
20	シャナク
23	フバーハ
25	ライデイン
27	ザオリク
30	ベホマラー
34	ギガデイン
38	ミナデイン

女儿

LV	习得咒文
5	ヒャド
5	ルーラ
5	マヌーサ
9	リレミト
11	イオ
14	ヒャダルコ
16	バイキルト
18	ラナルータ
20	ラリホー
22	ルカナン
24	イオラ
27	マホカンタ
30	マヒャド
32	ドラゴラム
36	イオナズン

桑乔（サンチョ）

LV	习得咒文
20	スクルト
20	フローミ
20	ラリホー
24	くちぶえ
25	マホトラ
28	ザキ
29	しのびあし
30	メガンテ
31	とうぞくのはな
32	メダパニ

查尔（ザイル）

LV	习得咒文
3	ホイミ
10	とうぞくのはな
15	ベホイミ
25	マホトラ
35	みなごろし
40	ザオラル
45	バイキルト

（注：查尔不能再古拉班尼从的酒店加入伙伴，他相当于怪物，去怪物老人除才能加入。其实他是妖精）

特技

名称	效果
ひのいき	敌全体 6~10 伤害
かえんのいき	敌全体 30~40 伤害
はげしいほのお	敌全体 65~85 伤害
しゃくねつのほのお	敌全体 150~170 伤害
つめたいいき	敌全体 13~16 伤害
こごえるふぶき	敌全体 50~60 伤害
かがやくいき	敌全体 120~140 伤害
いなずま	敌全体 50~70 伤害
たいあたり	给敌单体剩下HP的80%伤害
どくこうげき	攻击附加中毒
ねむりこうげき	攻击附加睡眠
まひこうげき	攻击附加麻痹
みなごろし	不分敌我给予攻击力以上的伤害
めいそう	回复自己的 HP500
あまいいき	敌 1 组睡眠
やけつくいき	敌 1 组麻痹
ぶきみなひかり	下降敌单体咒文耐性
まぶしいひかり	下降敌全体打击命中率
ふしぎなおどり 1	降低敌单体 MP（少）
ふしぎなおどり 2	降低敌单体 MP（中）
ふしぎなおどり 3	降低敌单体 MP（多）
なめまわし	定住敌单体行动
さそうおどり	定住敌单体行动
おたけび	定住敌全体行动
どくのいき	敌 1 组中毒
もうどくのきり	敌单体中猛毒并且每回合消耗 HP
いてつくはどう	解除敌全体一切的辅助咒文
ちからため	下回合攻击力两倍
きあいため	下回合攻击力两倍
とうぞくのはな	察看该场景中剩余的道具数量
しのびあし	降低遇敌的几率
くちぶえ	使用后马上遇敌

各地名产品一览表

名产博物馆，只可以在夜间放上名产品，部分名产品可以透过合成，增加名产品的价值。在3层放置LV3的名产品，在2层放置LV2～3的名产品，在1层放置LV1～2的名产品，不则会降低名产品的点数。

名产品名称	代表地方	LV	点	美	笑	怖	取得方法
ぎんのティーセット	利尼路城（レヌール城）	1	5	2	2	0	在城内收集银のポット、银のトレイ和银のカップ
サクラのひとえだ	妖精之村	2	5	5	0	0	小时候完成妖精之村事件后
きぼりのめがみぞう	修道院	1	5	3	0	0	与1楼左边的女性谈话
あんみんまくら	亚鲁卡柏镇（アルカパ）	1	3	0	8	0	在宿屋住宿两次，与老板娘谈话
コワモテかかし	卡邦捷村（カボチ）	1	5	0	3	10	波洛哥加入后，与稻草人左边屋内的人谈话，然后调查稻草人
ルラフエンのじざけ	鲁拉菲镇（ルラフエン）	2	5	0	3	0	与宿屋周围的人谈话，得知有ルラフエンのじざけ这件东西后，再与同一房间的人谈话，夜间再来与他谈话，然后去找比尼多（ベネット）老伯
きねんオルゴール	拉因赫特城（ラインハット）	2	5	5	5	0	在鲁拉菲镇与沙拉波拿镇之间的洞窟与拉赫特兵谈话，在到拉因赫特城与亨利谈话，调查昔日王子房间的宝箱，最后与亨利谈话取得
	拉因赫特城（ラインハット）	3	25	8	5	0	把名产品放在台座，再使用“圣なる宝石”合成
オラクルやののれん	娱乐之都（オラクルベリー）	3	10	0	10	5	在左上角商店购买“怪物箱（モンスターボックス）”后，出村再回来商店购买
うわさのノート	噂之宿屋（うわさの宿屋）	0	0	0	10	0	在背后与宿屋主人谈话，然后调查柜台（必需按○选しらべる）
こうはくまんじゅう	沙拉波拿镇（サラボナ）	1	3	0	7	0	结婚后向路多玛（ルドマン）取得
ボトルシップ	波多西米海港（ポートセルミ）	2	5	5	0	0	结婚后向码头的商人处购买
さばくのバラ	沙漠城（テルパドール）	1	3	7	0	0	与宿屋地下的人及沙漠的人谈话，去宿屋住宿1晚，翌日外出向南行取得
ひとうのはな	山奥之村	2	7	2	3	0	下井底，将さばくのバラ交给井底的人
メダルがたチョコ	徽章王城（メダル王の城）	1	3	0	5	0	从背后与宿屋老板娘谈话，以480G购买
おおきなメダル	徽章王城（メダル王の城）	3	10	0	5	0	与名产博物馆的老人谈话。再与徽章王谈话，与宿屋老板娘谈话，走出徽章王城，在右边的树旁找到
ネッドのペナント	海岸宿屋（チゾットのやどや）	0	2	0	10	0	4人以上住宿后，与老板娘谈话
チゾットのコンパス	查祖特村（チゾット）	2	10	5	0	0	与武器店下层的婆婆谈话
モンスターチェス	古拉班尼城（グランバニア）	2	10	7	0	8	比比（ピピン）加入后离队，再到城的1楼找比比谈话
おもいでのロケット	古拉班尼城（グランバニア）	2	10	3	0	0	儿女加入后，回来找桑乔（サンチョ）谈话
	古拉班尼城（グランバニア）	3	25	7	0	0	持有ようせいのはねペン和パオームのインク，前往过去的艾鲁希布村交给巴柏斯。与宿屋的人谈话，再去玛莎（マーサ）房间，在士前使用すごろくけん。回到妖精之城，再前往过去的艾鲁希布村与画家谈话。再回到妖精之城。
パオームのインク	北之教会	2	10	0	0	3	儿女加入后，与宿屋的婆婆谈话
てんのしへんしゅう	艾鲁希布村（エルヘブン）	2	10	8	0	0	与玛莎房间的女性谈话
せいなるほうせき	山特罗兹镇（サンタローズ）	2	10	10	0	3	与农夫谈话，再去洞窟调查岩石。然后去艾鲁希布村与名工谈话
レヌールのおうかん	利尼路城（レヌール城）	3	15	8	0	0	用布（みがきぬの）擦过ぎんのティーセット之后，夜间去交给利尼路城入口的国王
ようせいのはねペン	妖精之村	2	10	5	0	0	前往过去的艾鲁希布村，与巴柏斯谈话。与妖精之城的学者谈话，再与妖精之村图书馆的女性谈话
せかいじゅのなえぎ	天空城	1	10	3	0	0	天空城浮空后，去天空城拿绳索之前房间，与女性谈话
	天空城	3	20	5	0	0	把名产品放在台座，再使用“圣なる水差し”
きんだんのまきもの	札哈拿镇（ジャハンナ）	3	10	0	0	10	与水车小屋2楼的怪物谈话，选是（はい）
のろいのうなりぎ	魔鬼山（エビルマウンテン）	2	7	0	3	8	在升降机的前一层，在右边的宝箱取得
やみのトロフィー	爆机后隐藏洞窟	3	30	5	0	10	爆机后进入隐藏洞窟，15回合或以内击倒隐藏BOSS

※点＝点数　美＝美感　笑＝搞笑　怖＝恐怖

通关后隐藏中间怪物加入方法

PS2版《DQ5》新增了两只超强怪物伙伴，它们都要通关后才能取得，为迎合已经打通关的速攻型玩家，现在立即公开取得方法！

迷你塔克（プチターク）

加入方法：通关后打败隐藏迷宫的BOSS艾斯塔克（エスターク），再进入隐藏迷宫，在地下1阶走下右上方的楼梯，发现“谜之骰子游乐场”，成功到达GOAL，便可得到“迷你塔克（プチターク）”。

简介：迷你塔克是隐藏BOSS艾斯塔克的儿子，LV最高可升至99，全部能力可升至最大值，拥有“プチスパーク”和“プチスラッシュ”两招独有必杀技！

LV	习得咒文
5	めいそう
10	いてつくはどう
15	トヘロス
20	しゃくねつのほのお
30	プチスパーク
40	ルーラ
45	イオナズン
55	かがやくいき
65	プチスラッシュ

布欧（ブオーン）

加入方法：取得迷你塔克（プチターク）后，带着迷你塔克，前往沙拉波拿镇（サラボナ）西北方的封印祠堂（封印のほこら），调查祠堂内的壶，“布欧（ブオーン）”便会加入。

简介：布欧是儿女加入后，在沙拉波拿塔挑战的超巨型怪物，成为了中间怪物的布欧，当然没有这么巨型吧！LV最高同样可升至99，但初期成长得很缓慢，到了LV60，全部能力会急速上升！

LV	习得咒文
1	スカラ
5	きあいため
10	はげしいほのお
15	いなずま
20	みなごろし
30	ラナルータ
40	しゃくねつのほのお
45	リレミト
55	ザオリク
65	ギガデイン

MONSTER HUNTER

快速储钱方法

在游戏刚开始时，“钓鱼”、“烤肉”和“挖矿”是最好的赚钱方法。而到了LEVEL 4的时候，则可以进行“巨大昆虫发生！”的QUEST，获得并售卖蜜蜂和蟋蟀身上的素材可获得丰富的金钱，特别是“モンスターの体液”更可卖出500大元。不过，在一般情况下打倒蜜蜂或蟋蟀，它们的身躯会立刻散开，无法从尸体上割取素材。玩家必须使用带有“毒”属性的武器或子弹攻击它们，才能有效地保存其尸体完整。

LV4-2 特产キノコ搜索网！

地点	ジャングル
契约金	200
报酬	400
限制时间	40:00
成功条件	收集10个特产キノコ
报酬材料	毒テングダケ、ニトロダケ、アオキノコ、マヒダケ、マンドラゴラ

攻略法：又是采集蘑菇的任务，但在途中会有毒龙ゲリョス出现，建议大家把它消灭，因为从他身上可以获得多种珍贵素材，包括ゴム质の皮、毒袋、狂走エスキ和ライトクリスタル。毒龙智商比大怪鸟高，在冲向你的时候懂得调整方向，而且还会放闪光和喷毒弹，所以打起来挺吃力。但它有个弱点，那就是它两脚之间的空间很大，只要玩家躲在那便可避过它大部分的攻击，不断地在那攻击毒龙的腹部和双脚，便不难把它消灭。而采集蘑菇方面，玩家大可在执行任务前先准备10个特产キノコ，当消灭毒龙后便可直接回营地交差了。

L4-3 飞龙の卵を探せ

地点	森林
契约金	200
报酬	1000
限制时间	50:00
成功条件	偷取2颗龙卵回营地
报酬材料	栄养剂グレート、栄养剂、怪力の种、ハチミツ

攻略法：在区域5偷飞龙蛋的任务，但本次要偷2颗。先故意把蛋弄破，然后沿路消灭区域3、2、1、8的蓝色小恐龙。再次返回区域5拿蛋，经4→3→2→1回营地。再次到区域5拿蛋，由于雄火龙リオレウス大多会守在区域2，所以经4→3→10→8→1把第二颗飞龙拿回营地。

L4-4 草食龙の卵持归れ

地点	沙漠
契约金	200
报酬	800
限制时间	30:00
成功条件	偷取3颗草食龙卵回营地
报酬材料	怪力の种、忍耐の种、ハチミツ、勇气の证、たまご券

攻略法：草食龙的蛋就在地区8的洞穴中，在草堆中可以找到红色的蛋，先杀掉周围的草食龙，但不要切割它们的素材，因为它们的尸体一消失便会有新的草食龙出现，拿取蛋后便离去。回去营地的路线有两个，第一是8→7→2，沿着墙壁走并躲开敌人就能回到营地。第二条件路径是8→10→4→1，由

于每个区域间的路程很短，所以不难走。本关最麻烦的便是黄色恐龙，遇到它们追击时要以Z字前进。但总的来说，本关的难度真的不低，建议玩家多准备强走药，抱着龙蛋直奔回营地。

L4-5 ランボスのれ群を讨伐せよ

地点	森林
契约金	200
报酬	400
限制时间	20:00
成功条件	打倒15匹ランボス
报酬材料	ランボスの鳞、ランボスの皮、ランボスの牙、龙骨【小】

攻略法：消灭15只蓝色恐龙只是小菜一碟，主要是雄火龙リオレウス经常出来捣乱。还有的就是这关的时间限制只有20分钟，所以玩家行动必须要快。

L4-6 巨大昆虫发生

地点	密林
契约金	300
报酬	400
限制时间	50:00
成功条件	打倒15匹ランゴスタ
报酬材料	カンタロスの羽、カンタロスの甲壳、ランゴスタの翅、ランゴスタの甲壳、モンスターの体液

攻略法：又是一个没有难度的任务，满地图都是昆虫，要消灭15只变异蜜蜂并不难。在本关大家可以按照前文所教的方法，使用带毒的武器或毒弹攻击这些昆虫，在赚钱的同时，还能收集昆虫系防具的素材。

L4-7 ゲネポス讨伐作战

地点	沙漠
契约金	250
报酬	500
限制时间	40:00
成功条件	打倒2匹ドスゲネポス
报酬材料	ゲネポスの牙、ゲネポスの麻痹牙、ゲネポスの皮

攻略法：和任务4-4一样，是一个轻松的任务。在充足的时间里，消灭15只黄色恐龙只是小事一桩，只要小心它们的麻痹攻击，消灭多少只都不是问题。

L4-8 ゲネポスたちの亲玉

地点	沙漠
契约金	220
报酬	800
限制时间	40:00
成功条件	偷取2颗龙卵回营地
报酬材料	ゲネポスの牙、ゲネポスの麻痹牙、ゲネポスの皮、麻痹袋

攻略法：2只黄色恐龙王分别在区域1和区域10，黄色恐龙王和蓝色恐龙王的攻击方式大致一样，只是HP比较高，有时攻击会带有麻痹效果。和它们战斗时，应该无视旁边的小恐龙，直接攻击恐龙王，当它们重伤后会逃跑到其它区域，马上追过去把它们消灭。另外区域7会有砂龙王，如果时间充足，而且玩家对自己的实力有信心的话，不妨把它也干掉。

L4-9 ドスイーオスの毒牙

地点	密林
契约金	220
报酬	800
限制时间	50:00
成功条件	打倒2匹ドスイーオス

报酬材料	イーオスの牙、イーオスの麻痹牙、イーオスの皮、毒袋

攻略法：2只红色恐龙王分别会在区域1、2出现，红色恐龙和其它两种颜色恐龙无大分别，不同之处在于它会喷毒弹，HP比黄色恐龙王更高。与前一个任务一样，玩家应该无视旁边的小龙，直接攻击恐龙王，当它们重伤逃走时便对其追击。在这里教大家一个打恐龙王的好方法——使用片手剑不断地在它身旁横劈，因为恐龙王每被攻击后，都会鸣叫一声，然后向前攻击，玩家便可利用它鸣叫这间歇期绕到其身旁，来一下横劈，由于片手剑的横劈攻击威力大且收招快，所以推荐使用。

L4-10 イャンクックを捕まえろ!

地点	森林
契约金	220
报酬	900
限制时间	50:00
成功条件	成功捕获イャンクック
报酬材料	怪鸟の甲壳、龙骨【大】、[illegible]

攻略法：在前面的任务中，玩家已经和怪鸟交手过两次了，所以要打倒怪鸟应该不成问题，但难点就在于如何捕捉怪鸟。首先怪鸟会在区域10或区域3出现，使用你手上的武器和道具狠狠地攻击它吧，但要记得使用ペイントボール在它身上留下标记。当打到怪鸟濒死时（一瘸一拐地前进），就要停止攻击了。让它飞回区域5的巢穴，当地图上的怪鸟标记变蓝色后便可进入区域5，先把蓝色小恐龙消灭，先在怪鸟面前放一个闪光弹把它弄晕，然后在它身旁设置“落穴”陷阱，当怪鸟掉下陷阱后，对它投2到3颗捕捉玉，任务完成。

L5-1 激斗！雄火龙リオレウス

地点	森林
契约金	500
报酬	2250
限制时间	50:00
成功条件	打倒雄火龙リオレウス
报酬材料	火龙の鳞、火龙の翼爪、龙の牙、龙の爪

攻略法：非常难的一关，假如没有作好准备，实在不容易通过。在进行战斗前，玩家要准备好“落穴”、“闪光玉”和“大爆桶”，当火龙被落穴或闪光玉弄晕时，立刻在其身旁设置大爆桶，然后用小爆桶引爆。当用尽手上的闪光玉和大爆桶后，便马上逃到安全区域进行调合（当然要先准备好调合素材），如果一切顺利的话，在这些道具用尽后便能将火龙打倒。到了后期玩家还可以使用一赖招，火龙受伤后也会到巢穴睡觉，玩家可在其沉睡时连斩它几刀，然后跑回区域4或8，过一会儿火龙又会睡着，再进去砍它几刀……。还有的就是，这一关使用“弩”对付火龙会相对轻松一点，假如经常被火龙杀死的话，可以考虑转换武器再来挑战。

L5-2 ランボスの军团を讨伐せよ

地点	森林
契约金	300
报酬	500
限制时间	50:00
成功条件	打倒20匹ランボス
报酬材料	ランボスの鳞、ランボスの皮、ランボスの牙、龙骨【小】

攻略法：又是消灭蓝色小恐龙的任务，相信玩家能轻松完成任务，如有多余时间，可在地图上多收集些素材。

L5-3 波状攻击！三つの影

地点	森林
契约金	300
报酬	1000
限制时间	50:00
成功条件	打倒3匹ドスランボス
报酬材料	ランボスの鳞、[illegible]、ドスランボスの爪

攻略法：以前使玩家非常头疼的蓝色恐龙王，现在已经是小杂碎了，就算是3只一起围攻，相信玩家对付起来也游刃有余。顺带一提，蓝色恐龙王通常在地域3和地域10出没。

L5-4 飞龙の卵3つを纳品

地点	森林
契约金	250
报酬	1500
限制时间	30:00
成功条件	偷取三颗飞龙之卵回营地
报酬材料	荣养剂、回复药、ハチミツ、たまご券

攻略法：比起4-2，难度提高了不少，同样是30分钟的时间，现在却要偷三颗蛋。建议多准备强走药，一路上都用跑的，节省宝贵的时间。本关的流程大致上与4-2一样，先消灭小龙，然后在躲开的火龙的同时，偷蛋回营地。

L5-5 ゲネポス讨伐大作战

地点	沙漠岩地
契约金	350
报酬	700
限制时间	50:00
成功条件	打倒20匹ゲネポス
报酬材料	ゲネポスの牙、ゲネポスの麻痹牙、ゲネポスの皮、龙骨【小】

攻略法：消灭20只黄色恐龙只是一件小事，本关最重要的是在区域5可以与水龙ガノトトス交战。玩家首先要在密林地带的任务中，在区域9收集青蛙钓饵（钓りカエル），然后在本关区域5的池塘旁使用青蛙钓饵垂钓，便可引出水龙ガノトトス，与水龙交战时，只要多加小心它的水炮攻击，打倒它并不困难。

L5-6 巨大昆虫、大发生！

地点	密林
契约金	400
报酬	500
限制时间	40:00
成功条件	打倒30匹ランゴスタ
报酬材料	[illegible]モンスターの体液

攻略法：又是一个赚钱的任务，玩家记得装备带毒的武器执行该任务。另外，在区域3和7，利用青蛙钓饵在河边垂钓，都可以引出水龙ガノトトス，想打造水龙系防具的玩家可以多加挑战。

L5-7 ドスゲネポス、再び！

地点	沙漠岩地
契约金	300
报酬	1200
限制时间	50:00
成功条件	打倒3匹ドスゲネポス
报酬材料	ゲネポスの牙、ゲネポスの麻痹牙、ゲネポスの皮、麻痹袋、龙骨【小】

攻略法：本关中三头黄色恐龙王分的很散，玩家可先在村庄中的行商人那买“千里眼之药”，服用“千里眼之药”可以探知飞龙和“龙王”的位置，只要小心附近黄色小龙的围攻，专心攻击黄色恐龙王，50分钟足够了。

L5-8 ドスイーオス、再び！

地点	密林
契约金	300
报酬	1200
限制时间	50:00
成功条件	打倒3匹ドスイーオス
报酬材料	イーオスの牙、イーオスの麻痹牙、イーオスの皮、毒袋、龙骨【小】

攻略法：先服用千里眼之药确认红色恐龙王的位置，它们通常会在

区域2和3出现，由于红色恐龙会喷毒弹，所以必须带备解毒药。与红色恐龙王战斗时，千万要注意HP，HP低时记得逃到其它区域补血，而打法就不在多说了。

L5-9 リオレウス捕捞大作战

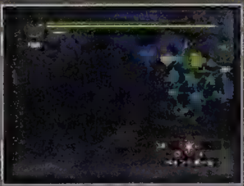
地点	森林
契约金	500
报酬	2500
限制时间	50,00
成功条件	成功捕获リオレウス
报酬材料	火龙の鳞、火龙の翼爪、[illegible]【中】、龙骨【大】、龙の爪

攻略法：首先依照【5-1激斗！雄火龙リオレウス】的方法把火龙打至濒死状态，让火龙飞回巢穴。跟随它进入巢穴后，先杀掉周围的小龙，然后在它的附近设置"落穴"陷阱，待它掉下陷阱后再向他投2至3颗捕捉玉或捕捉弹。事实上，捕捞的难度并不高，问题是能否把它打至濒死罢了。

顺带一提，当完成了Level [illegible]的全部委托后，可以在自己的家后方拔取"英雄之剑(ヒーローブレイン)"，必须取得它才能继续游戏。

决战！一角龙モンブロス

地点	沙漠岩地
契约金	800
报酬	3400
限制时间	50,00
成功条件	打倒モンブロス
报酬材料	一角龙の甲壳、一角龙の头骨、[illegible]【中】、[illegible]【大】、カラ骨【小】、モノブロスハート



攻略法：如果不算隐藏委托在内，这一关应该算是最后一关了。当玩家走到区域6时，一角龙就会登场，而它的主要移动区域是1和4，非常接近营地，对我方颇为有利。跟一角龙战斗的方法很简单，首先站在墙壁附近，待一角龙主动冲过来，立刻进行回避或挡格，成功后一角龙就会出现短时间的硬直，这时可直接攻击它的尾部，或者用大爆弹来轰它。由于大爆弹需要引爆才能发挥威力，因此还是用弩比较简单一些。假如玩家想拿取一角龙的"真红之角"，就要站在高一层的山崖上，待一角龙冲过来时再猛攻击它的头部。

隐藏QUEST全攻略

初期ONLINE QUEST资料一览表

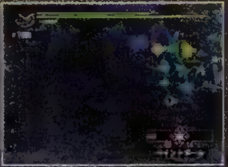
由于《怪物猎人》是一款ONLINE游戏，所以只要完成最后五个隐藏QUEST就可以把整个OFFLINE模式全制霸了。而当中对付铠龙的QUEST，可以为玩家带来大量的收入，有助玩家挑战难度更高的ONLINE模式。

五大隐藏QUEST攻略

当玩家在OFFLINE模式里完成LV5难度的任务后，达成一定条件便会出现隐藏QUEST，隐藏QUEST中会包括隐藏的版面"火山"，而且还有更强劲的龙族敌人出现。

【洞窟に潜む影】

出现条件	制作ランゴシリーズ系列的防具
报酬金	2250z
契约金	700z
制限时间	50：00
指定地点	沼地
成功条件	打倒フルフル



攻略法：五个隐藏QUEST中最容易出现的一个，玩家只要多用毒片手剑或毒弹打倒飞虫系的敌人，便能够轻易地收集够"ランゴ"系列的素材，制作出ランゴシリーズ系列的防具。

在任务中，雷龙经常会潜伏于地区11和地区7中的两个洞穴，必须靠近才能发现它。而雷龙的绝技便是使自己的身体充满电，如果在攻击时太接近它或者在它的腹部下方进行攻击，就很难躲开它的放电攻击。事实上，雷龙的行动十分缓慢，而且空位也有很多，玩家有足够时间设置大爆桶并引爆。其实大家只要耐心应付，不要操之过急，要打倒雷龙一点都不困难。

【死斗！角龙ディアブロス】

出现条件	制作モノブロス系列的防具
报酬金	3200z
契约金	800
制限时间	50：00
指定地点	沙漠岩地
成功条件	打倒角龙ディアブロス

站在高处对一角龙进行攻击

攻略法：要制作モノブロス系列的防具，首先一定要获得"真红之角"，而"真红之角"可以在一角龙身上取得。跟一角龙战斗时，只要爬到沙漠地区1的小山崖，就能轻松地对一角龙的头部进行攻击，如果能够在一角龙死前将它的角打断，在委托结束后便可在报酬品中获得"真红之角"。

角龙会在区域10出现，它的攻击模式跟一角龙非常相似。当角龙潜进地下时可用音爆弹或撤甲榴弹震它出来，再利用落穴和大爆桶来对付它。遇到它潜地而来的攻击时，则可以用剑或盾挡下。

【见えざる、バサルモス！】

出现条件	制作ザレオス系列的防具
报酬金	3200z
契约金	800
制限时间	50：00
指定地点	火山
成功条件	打倒岩龙バサルモス

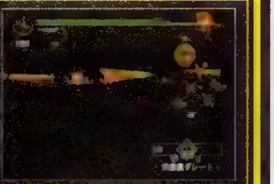
攻略法：在委托开始时，岩龙会装作岩石隐藏在火山地区2，假如玩家不靠近它是不会出现的。由于岩龙并不会离开该区域，所以玩家也无须使用追踪弹。虽然岩龙的HP很少，可是其甲壳十分坚硬，必须多带备砥石。另外，它还会使用强劲的毒攻击，最好准备防毒的道具来应付。事实上，岩龙并不算太难对付，只要小心它的撞击以及多带一些解毒药便问题不大。假如使用弩作战，更可有效地避过它的毒攻击，大家可以考虑使用。

【铠龙グラビモスの胁威】

出现条件	击破バルザモス
报酬金	3800z
契约金	800z
制限时间	50：00
指定地点	火山
成功条件	打倒铠龙グラビモス

攻略法：要跟铠龙交手，就首先要完成【见えざる、バサルモス！】这个委托，将岩龙打倒。铠龙的身型异常庞大，使用一般的片手剑通常

都会被弹开。它除了懂得用身体撞击和喷火柱外，还会经常使用大范围的睡眠攻击，玩家最好能装备上防睡眠效果的防具。由于铠龙的身型庞大，以至双腿之间的距离也比较宽阔，玩家只要站在铠龙双腿中间便能躲过大部分的攻击。不过铠龙的皮甲颇为坚固，记得多带备砥石。它的基本攻击模式都是以撞为主，只要引诱它撞向墙壁，再用剑或盾挡下它的攻击就有反击的机会。



【一对の巨影】

出现条件	完成以上四个隐藏 QUEST
出现条件	击破バルザモス
报酬金	3800z
契约金	800z
制限时间	50：00
指定地点	火山
成功条件	打倒雄火龙リオレウス和雌火龙リオレイア

攻略法 要在限定时间50分钟内击破两条火龙是一件不容易的差事，主要原因是雄火龙リオレイア除了喜欢四处“逃跑”外，还会经常停留在空中进行攻击，浪费了许多宝贵的时间。加上雄火龙的撞击是不需要作任何预备动作的，要完全不受伤害地与其进行战斗几乎没有可能。惟一的方法便是多使用闪光弹和大爆桶收拾它。至于雌火龙リオレウス则比较好打一点，当它使用喷火攻击时，便可绕到其身旁进行攻击。

ONLINE专用道具

已确定在游戏中有一些珍贵的道具只能在ONLINE模式中取得，而且Hunter Level还必须达至13以上才会出现。当中包括“ランゴスタの刃羽”、“ノヴァクリスタル”以及“ギルドチケット”等等。“ランゴスタの刃羽”可在杀取毒虫时取得，“ノヴァクリスタル”则要执行有关水晶的任务，而“ギルドチケット”是参加任务的奖品，得到机会率大约为1/4。另外，透过采掘有机会挖掘到“ドラグライト”、“ユニオン矿石”和“红莲石”等道具。

有用小情报

可切断身体的龙

尾巴：リオレウス、リオレイア、モノブロス、ディブロス、バサルモス、グラビモス

角：モノブロス、ディアブロス、グラビモス、グリョス

全防具资料一览表

防具名	RARE	装备可能职业	防	火	雷	水	龙	价格	素材
头									
レザーライトヘルム	1	全职业	1	1				300	铁矿石x1、ケルビの皮x1
チェーンヘルム	1	全职业	2	1	−1	1		700	铁矿石x2、ケルビの皮x2
ハンターヘルム	1	剑	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ハンターキャップ	1	弩	3	1	2		−1	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ランポスヘルム	2	剑	6		−2	−1	−1	1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ランポスキャップ	2	全职业	3	3	−1			1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ゲネポスヘルム	2	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x4、ファンゴの毛皮x2
ゲネポスキャップ	2	全职业	5		−1	3		2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x4、ファンゴの毛皮x2
イーオスヘルム	2	全职业	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
イーオスキャップ	2	全职业	6		3	−1		3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
レイアヘルム	3	全职业	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞x3、雌火龙の甲壳x2、マカライト矿石x3、铁矿石x5
レイアキャップ	3	全职业	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞x3、雌火龙の甲壳x2、マカライト矿石x3、铁矿石x5
ガレオスヘルム	3	全职业	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x3
ガレオスキャップ	3	全职业	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x3
バトルヘルム	2	全职业	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、大地の结晶x3、砥石x5
バトルキャップ	2	全职业	4	2			2	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、カラの实x20、カラ骨【小】x5
モノブロスヘルム	?	全职业	15	−1	−1	−1	−1	10500	真红の角x1、一角龙の甲壳x2、マカライト矿石x3、イーオスの皮x5
モノブロスキャップ	?	全职业	9	2	2	2	2	10500	真红の角x1、一角龙の甲壳x2、マカライト矿石x3、イーオスの皮x5
ボーンヘルム	2	全职业	6		−1		−1	1500	なぞの头骨x1、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ボーンキャップ	2	全职业	3	3		3		1500	なぞの头骨x1、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
グリョスヘルム	3	全职业	11	−4				4700	ゴム质の皮x4、抗菌石x2、ゲネポスの皮x5
グリョスキャップ	3	全职业	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮x4、抗菌石x2、ゲネポスの皮x5
レウスヘルム	3	全职业	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の翼x4、火龙の鳞x4、マカライト矿石x4
レウスキャップ	3	全职业	9	5			−1	10500	火龙の翼x4、火龙の鳞x4、マカライト矿石x4
グラビドGヘルム	4	全职业	23	−1	−2			45500	铠龙の坚壳x1、铠龙の甲壳x5、龙骨【大】x3、ドスイーオスの皮x2
グラビドGキャップ	4	全职业	12		3	−1	3	45500	铠龙の坚壳x1、铠龙の甲壳x5、龙骨【大】x3、ドスイーオスの皮x2
ハイメタGヘルム	4	全职业	22	−1		−1		41500	ノヴァクリスタルx1、ドラグライト矿石x15、マカライト矿石x10、铁矿石x5
ハイメタGキャップ	4	全职业	11		4	3		41500	ノヴァクリスタルx1、ドラグライト矿石x15、マカライト矿石x10、铁矿石x5
ディアブロGヘルム	4	全职业	21	−1	−1	−1	−1	37500	角龙の背甲x3、上质なねじれた角x1、角龙の甲壳x5、ドスゲネポスの皮x2
ディアブロGキャップ	4	全职业	11	2	2	2	2	37500	角龙の背甲x3、上质なねじれた角x1、角龙の甲壳x5、ドスゲネポスの皮x2
晓丸【兜】	5	全职业	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、上质なねじれた角x1、勇气の证x3
曙丸【乌帽子】	5	全职业	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、上质なねじれた角x1、勇气の证x3
凛【钵金】	5	全职业	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、上质なねじれた角x1、勇气の证x3
艳【钵金】	5	全职业	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、上质なねじれた角x1、勇气の证x3
ランゴGヘルム	4	全职业	20	−5		−5	2	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの羽x25、ユニオン矿石x5、ドスゲネポスの皮x2
ランゴGキャップ	4	全职业	10	−2	2	−1	5	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの甲壳x15、ユニオン矿石x5、ドスゲネポスの皮x2
フルフルGヘルム	4	全职业	20	−1		−1		34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x5、モンスターの体液x4、生命の粉尘x2
フルフルGキャップ	4	全职业	10		3		3	34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x5、モンスターの体液x4、生命の粉尘x2
K・ロブスタGヘルム	4	全职业	18	−1	−5	1	−1	28500	エビの大壳x3、ドラグライト矿石x5、ユニオン矿石x5、ドスイーオスの皮x3
ガノスGヘルム	4	全职业	20	−2	−5	2	1	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
ガノスGキャップ	4	全职业	10		−1	5	4	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
タロスGヘルム	4	全职业	22	−5		−2	2	41500	カンタロスの刃羽x2、カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
タロスGキャップ	4	全职业	11	−2		−1	2	41500	カンタロスの刃羽x2、カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
ドラゴンヘッド	5	全职业	24	1	1	1	−3	192000	黑龙の眼x1、黑龙の鳞x3、黑龙の角x2、火龙の逆鳞x1
ドラゴンフェイス	5	全职业	12	4	4	4	0	192000	黑龙の眼x1、黑龙の鳞x3、黑龙の角x2、火龙の逆鳞x1
ギルドナイトフェザー	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
ギルドナイトマスク	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
メイドカチューシャ	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
プライベートグラス	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
ランポスフェイク	5	全职业	2					400	ドスランポスの头x1、ランポスの皮x5
忍の面・阳	5	全职业	10	−3		−5	2	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
忍の面・阴	5	全职业	6		2	−2	5	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5

モスフェイク	5	全职业	1					200	モスの头x1、ファンゴの毛皮x5
ブルファンゴフェイク	5	全职业	3					400	ファンゴの头x1、ファンゴの毛皮x5
スカルフェイス	5	全职业	10	−1	−1			3700	达人のドクロx1、いにしえの秘药x1、生命の粉x1
ハイメタヘルム	3	全职业	9	−1		−1		2700	ライトクリスタルx1、マカライト矿石x4、铁矿石x3
ハイメタキャップ	3	全职业	5		4	3		2700	ライトクリスタルx1、マカライト矿石x4、铁矿石x3
フルフルヘルム	3	全职业	12	−1	−1			5700	ブヨブヨした皮x3、铁矿石x16、モンスターの体液x2
フルフルキャップ	3	全职业	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮x3、铁矿石x16、モンスターの体液x2
キングロブスタヘルム	3	全职业	12	−1	−5	2	−1	10500	エビの小壳x1、マカライト矿石x4、ゲネポスの皮x2
ガノスヘルム	3	全职业	12	−2	−5	2	1	1900	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ガノスキャップ	3	全职业	7		−1	5	4	1900	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ランゴヘルム	3	全职业	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽x10、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ランゴキャップ	3	全职业	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳x5、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ディアブロヘルム	3	全职业	13	−1	−1	−1	−1	7300	ねじれた角x1、角龙の甲壳x3、マカライト矿石x3
ディアブロキャップ	3	全职业	8	2	2	2	2	7300	ねじれた角x1、角龙の甲壳x3、マカライト矿石x3
タロスヘルム	3	全职业	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
タロスキャップ	3	全职业	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
グラビドヘルム	3	全职业	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳x5、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
グラビドキャップ	3	全职业	9		3	−1	3	10500	铠龙の甲壳x5、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
レイアGヘルム	4	全职业	18	2	−1	−1	−2	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の甲壳x10、雌火龙の翼爪x12、ドラグライト矿石x12
レイアGキャップ	4	全职业	10	5			−1	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の甲壳x10、雌火龙の翼爪x12、ドラグライト矿石x12
レウスGヘルム	4	全职业	22	2	−1	−1	−2	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の翼x3、火龙の翼膜x7、红莲石x3
レウスGキャップ	4	全职业	11	5			−1	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の翼x3、火龙の翼膜x7、红莲石x3
胴									
レザーライトメイル	1	全职业	1	1				300	铁矿石x1、ケルビの皮x1
チェーンメイル	1	全职业	2	1	−1	1		700	铁矿石x2、ケルビの皮x2
ハンターメイル	1	剑	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ハンターレジスト	1	弩	3	1	2		−1	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ランポスメイル	2	剑	6		−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ランポスレジスト	2	全职业	3	3	−1			1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ゲネポスメイル	2	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
ゲネポスレジスト	2	全职业	5		−1	3		2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
イーオスメイル	2	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
イーオスレジスト	2	弩	6		3	−1		3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
レイアメイル	3	剑	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞x4、雌火龙の甲壳x2、マカライト矿石x3、铁矿石x8
レイアレジスト	3	弩	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞x4、雌火龙の甲壳x2、マカライト矿石x3、铁矿石x8
ガレオスメイル	3	剑	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x3
ガレオスレジスト	3	弩	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x3
クックメイル	3	剑	10		−1	−5		3700	怪鸟の鳞x5、怪鸟の甲壳x3、怪鸟の翼膜x1、龙骨【小】x3
クックレジスト	3	弩	6	3	1	−1	3	3700	怪鸟の鳞x5、怪鸟の甲壳x3、怪鸟の翼膜x1、龙骨【小】x3
バトルメイル	2	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、大地の结晶x3、砥石x5
バトルレジスト	2	弩	4	2			2	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、カラの实x20、カラ骨【小】x5
モノブロスメイル	?	剑	15	−1	−1	−1	−1	10500	真红の角x2、一角龙の背甲x1、一角龙の甲壳x1、マカライト矿石x1
モノブロスレジスト	?	弩	9	2	2	2	2	10500	真红の角x2、一角龙の背甲x1、一角龙の甲壳x1、マカライト矿石x1
ボーンメイル	2	剑	6		−1		−1	1500	龙骨【小】x7、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ボーンレジスト	2	弩	3	3		3		1500	龙骨【小】x7、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ゲリョスメイル	3	剑	11	−4				4700	ゴム质の皮x5、抗菌石x1、ゲネポスの皮x5
ゲリョスレジスト	3	弩	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮x5、抗菌石x1、ゲネポスの皮x5
レウスメイル	3	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の甲壳x3、火龙の鳞x5、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
レウスレジスト	3	弩	9	5			−1	10500	火龙の甲壳x3、火龙の鳞x5、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
グラビドGメイル	4	剑	23	−1	−2			45500	铠龙の坚壳x3、铠龙の甲壳x8、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3
グラビドGレジスト	4	弩	12		3	−1	3	45500	铠龙の坚壳x3、铠龙の甲壳x8、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3
ハイメタGメイル	4	全职业	22	−1		−1		41500	ドラグライト矿石x20、マカライト矿石x15、铁矿石x5、ランポスの皮x10
ハイメタGレジスト	4	全职业	11		4		3	41500	ドラグライト矿石x20、マカライト矿石x15、铁矿石x5、ランポスの皮x10
ディアブロGメイル	4	剑	21	−1	−1	−1	−1	37500	角龙の背甲x3、上质なねじれた角x1、角龙の甲壳x5、ドスゲネポスの皮x2
ディアブロGレジスト	4	弩	11	2	2	2	2	37500	角龙の背甲x3、上质なねじれた角x1、角龙の甲壳x5、ドスゲネポスの皮x2
晓丸【胴当て】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、真红の角x1、勇气の证x3
曙丸【胴当て】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、真红の角x1、勇气の证x3
凛【胸当て】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、真红の角x1、勇气の证x3
艳【胸当て】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、真红の角x1、勇气の证x3
ランゴGメイル	4	剑	20	−5		−5	2	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの羽x25、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
ランゴGレジスト	4	弩	10	−2	2	−1	5	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの甲壳x15、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
フルフルGメイル	4	剑	20	−1		−1		34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x6、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
フルフルGレジスト	4	全职业	10		3		3	34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x6、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
K・ロブスタGシエル	4	剑	18	−1	−5	1	−1	28500	エビの大壳x3、ドラグライト矿石x5、ユニオン矿石x5、ドスイーオスの皮x3
K・ロブスタGスキン	4	弩	10	1	−1	5	1	28500	エビの大壳x3、ドラグライト矿石x5、ユニオン矿石x5、ドスイーオスの皮x3
ガノスGメイル	4	剑	20	−2	−5	2	1	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
ガノスGレジスト	4	弩	10		−1	5	4	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
タロスGメイル	4	剑	22	−5		−2	2	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの头x2、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
タロスGレジスト	4	弩	11		−2	−1	2	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの头x2、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
ドラゴンハイド	5	剑	24	1	1	1	1	192000	黑龙の胸壳x1、黑龙の甲壳x3、黑龙の鳞x2、火龙の逆鳞x1
ドラゴンスキン	5	弩	12	4	4	4	0	192000	黑龙の胸壳x1、黑龙の甲壳x3、黑龙の鳞x2、火龙の逆鳞x1
ギルドナイトスーツ	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
ギルドナイトベスト	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
メイドベスト	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
プライベートベスト	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
忍の装束・阳	5	全职业	10	−3		−5	2	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
忍の装束・阴	5	全职业	6		2	−2	5	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
モスプレスト	5	全职业	1					200	モスの苔皮x1、ファンゴの毛皮x5
ハイメタメイル	3	全职业	9		−1		−1	2700	マカライト矿石x8、铁矿石x6、ランポスの皮x5
ハイメタレジスト	3	全职业	5		4		3	2700	マカライト矿石x8、铁矿石x6、ランポスの皮x5
フルフルメイル	3	全职业	12	−1	−1			5700	ブヨブヨした皮x4、铁矿石x16、モンスターの体液x2
フルフルレジスト	3	全职业	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮x4、铁矿石x16、モンスターの体液x2
キングロブスタシエル	3	剑	12	−1	−5	2	−1	5700	エビの小壳x1、マカライト矿石x4、ゲネポスの皮x2
キングロブスタスキン	3	弩	7	1	−1	5	1	5700	エビの小壳x1、マカライト矿石x4、ゲネポスの皮x2
ガノスメイル	3	剑	12	−2	−5	2	1	5700	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ガノスレジスト	3	弩	7		−1	5	4	5700	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ランゴメイル	3	全职业	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽x10、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ランゴレジスト	3	全职业	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳x5、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ディアブロメイル	3	剑	13	−1	−1	−1	−1	7300	ねじれた角x2、角龙の甲壳x2、龙骨【小】x20
ディアブロレジスト	3	弩	8	2	2	2	2	7300	ねじれた角x2、角龙の甲壳x2、龙骨【小】x20

タロスメイル	3	剑	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
タロスレジスト	3	弩	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
グラビドメイル	3	剑	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳x6、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
グラビドレジスト	3	弩	9		3	−1	3	10500	铠龙の甲壳x6、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
スティールメイル	3	剑	12	1	−1	1		5700	マカライト矿石x12、铁矿石x10
スティールGメイル	4	剑	20	1	−1	1		34500	ドラグライト矿石x12、マカライト矿石x10
レイアGメイル	4	剑	18	2	−1	−1	−2	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の鳞x20、雌火龙の棘x15、ドラグライト矿石x10
レイアGレジスト	4	弩	10	5			−1	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の鳞x20、雌火龙の棘x15、ドラグライト矿石x10
レウスGメイル	4	剑	22	2	−1	−1	−2	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の甲壳x15、火龙の翼膜x7、ユニオン矿石x7
レウスGレジスト	4	弩	11	5			−1	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の甲壳x15、火龙の翼膜x7、ユニオン矿石x7
腕									
レザーライトアーム	1	全职业	1	1				300	铁矿石x1、ケルビの皮x1
チェーンアーム	1	全职业	2	1	−1	1		700	铁矿石x2、ケルビの皮x2
ハンターアーム	1	剑	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ハンターガード	1	弩	3	1	2		−1	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ランポスアーム	2	剑	6		−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ランポスガード	2	弩	3	3	−1			1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ゲネポスアーム	2	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
ゲネポスガード	2	弩	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
イーオスアーム	2	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
イーオスガード	2	弩	6		3	−1		3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
レイアアーム	3	剑	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞x3、雌火龙の甲壳x3、マカライト矿石x3、铁矿石x5
レイアガード	3	弩	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞x3、雌火龙の甲壳x3、マカライト矿石x3、铁矿石x5
ガレオスアーム	3	剑	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x5
ガレオスガード	3	弩	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1；マカライト矿石x2；铁矿石x5
クックアーム	3	剑	10		−1	−5		3700	怪鸟の鳞x5、怪鸟の甲壳x3、怪鸟の翼膜x1、龙骨【小】x3
クックガード	3	弩	6	3	1	−1	3	3700	怪鸟の鳞x5、怪鸟の甲壳x3、怪鸟の翼膜x1、龙骨【小】x3
バトルアーム	2	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、大地の结晶x5、砥石x5
バトルガード	2	弩	4	2			2	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、カラの实x20、カラ骨【小】x5
モノブロスアーム	?	剑	15	−1	−1	−1	−1	10500	真红の角x1、一角龙の背甲x1、一角龙の甲壳x2、マカライト矿石x2
モノブロスガード	?	弩	9	2	2	2	2	10500	真红の角x1、一角龙の背甲x1、一角龙の甲壳x2、マカライト矿石x2
ボーンアーム	2	剑	6		−1		−1	1500	龙骨【小】x5、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2、ランポスの鳞x1
ボーンガード	2	弩	3	3		3		1500	龙骨【小】x5、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2、ランポスの鳞x1
ゲリョスアーム	3	剑	11	−4				4700	ゴム质の皮x4、抗菌石x2、ゲネポスの皮x3
ゲリョスガード	3	弩	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮x4、抗菌石x2、ゲネポスの皮x3
レウスアーム	3	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の甲壳x2、火龙の鳞x6、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
レウスガード	3	弩	9	5			−1	10500	火龙の尻尾x1、火龙の鳞x3、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
グラビドGアーム	4	剑	23	−1	−2			45500	铠龙の坚壳x2、铠龙の甲壳x5、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3
グラビドGガード	4	弩	12		3	−1	3	45500	铠龙の坚壳x2、铠龙の甲壳x5、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3
ハイメタGアーム	4	全职业	22	−1		−1		41500	ドラグライト矿石x20、マカライト矿石x15、铁矿石x5、ランポスの皮x10
ハイメタGガード	4	全职业	11		4		3	41500	ドラグライト矿石x20、マカライト矿石x15、铁矿石x5、ランポスの皮x10
ディアブロGアーム	4	剑	21	−1	−1	−1	−1	37500	角龙の背甲x3。上质なねじれた角x1、角龙の甲壳x5、ドスゲネポスの皮x2
ディアブロGガード	4	弩	11	2	2	2	2	37500	角龙の背甲x3、上质なねじれた角x1、角龙の甲壳x5、ドスゲネポスの皮x2
晓丸【笼手】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、火龙の翼x1、勇气の证x3
曙丸【笼手】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、火龙の翼x1、勇气の证x3
凛【笼手】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、火龙の翼x1、勇气の证x3
艳【笼手】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、火龙の翼x1、勇气の证x3
ランゴGアーム	4	剑	20	−5		−5	2	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの羽x25、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
ランゴGガード	4	弩	10	−2	2	−1	5	34500	ランゴスタの刃羽x1、女王虫の尻尾x1、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
フルフルGガード	4	剑	20	−1		−1		34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x6、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
フルフルGアーム	4	弩	10		3		3	34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x6、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
K・ロブスタGアーム	4	剑	18	−1	−5	1	−1	28500	エビの大壳x3。ドラグライト矿石x5、ユニオン矿石x5、ドスイーオスの皮x3
K・ロブスタGガード	4	弩	10	1	−1	5	1	28500	エビの大壳x3、ドラグライト矿石x5、ユニオン矿石x5、ドスイーオスの皮x3
ガノスGアーム	4	剑	20	−2	−5	2	1	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
ガノスGガード	4	弩	10		−1	5	4	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
タロスGアーム	4	剑	22	−5		−2	2	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの羽x20、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
タロスGガード	4	弩	11	−2		−1	2	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの羽x20、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
ドラゴンクロウ	5	剑	24	1	1	1	−3	192000	黑龙の角x2、黑龙の胸壳x1、黑龙の甲壳x3、火龙の逆鳞x1
ドラゴンフィスト	5	弩	12	4	4	4	0	192000	黑龙の角x2、黑龙の胸壳x1、黑龙の甲壳x3、火龙の逆鳞x1
ギルドナイトグローブ	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
ギルドナイトカフス	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
メイドカフス	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
プライベートカフス	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
忍の笼手・阳	5	全职业	10	−3		−5	2	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
忍の笼手・阴	5	全职业	6		2	−2	5	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
ハイメタアーム	3	剑	9	−1		−1		2700	マカライト矿石x8、铁矿石x6、ランポスの皮x5
ハイメタガード	3	弩	5		4		3	2700	マカライト矿石x8、铁矿石x6、ランポスの皮x5
フルフルアーム	3	剑	12	−1	−1			5700	ブヨブヨした皮x4、铁矿石x16、モンスターの体液x2
フルフルガード	3	弩	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮x4、铁矿石x16、モンスターの体液x2
キングロブスタアーム	3	剑	12	−1	−5	2	−1	5700	エビの小壳x1、マカライト矿石x4、ゲネポスの皮x2
キングロブスタガード	3	弩	7	1	−1	5	1	5700	エビの小壳x1、マカライト矿石x4、ゲネポスの皮x2
ガノスアーム	3	剑	12	−2	−5	2	1	5700	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ガノスガード	3	弩	7		−1	5	4	5700	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ランゴアーム	3	剑	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽x10、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ランゴガード	3	弩	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳x5、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ディアブロアーム	3	剑	13	−1	−1	−1	−1	7300	ねじれた角x1、角龙の甲壳x3、龙骨【小】x20
ディアブロガード	3	弩	8	2	2	2	2	7300	ねじれた角x1、角龙の甲壳x3、龙骨【小】x20
タロスアーム	3	剑	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
タロスガード	3	弩	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
グラビドアーム	3	剑	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳x6、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
グラビドガード	3	弩	9		3	−1	3	10500	铠龙の甲壳x6、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
スティールアーム	3	剑	12	1	−1	1		5700	マカライト矿石x12、铁矿石x10
スティールGアーム	4	剑	20	1	−1	1		34500	ドラグライト矿石x12、マカライト矿石x10
レイアGアーム	4	剑	18	2	−1	−1	−2	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の甲壳x10、雌火龙の翼爪x12、ドラグライト矿石x10
レイアGガード	4	弩	10	5			−1	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の甲壳x20、雌火龙の翼爪x6、ドラグライト矿石x5
レウスGアーム	4	剑	22	2	−1	−1	−2	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の甲壳x15、火龙の鳞x7、ユニオン矿石x7
レウスGガード	4	弩	11	5			−1	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の尻尾x3、火龙の鳞x7、ユニオン矿石x7
腰									
レザーライトベルト	1	全职业	1	1				300	铁矿石x1、ケルビの皮x1
チェーンライトベルト	1	全职业	2	1	−1	1		700	铁矿石x2、ケルビの皮x2

ハンターフォールド	1	剑	4	−1	−1		−2	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ハンターコート	1	弩	3	1	2		−1	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ランポスフォールド	2	剑	6		−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ランポスコート	2	弩	3	3	−1			1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ゲネポスフォールド	2	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
ゲネポスコート	2	弩	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
イーオスフォールド	2	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
イーオスコート	2	弩	6		3	−1		3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
レイアフォールド	3	全职业	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞x2、雌火龙の甲壳x4、マカライト矿石x3、铁矿石x8
レイアコート	3	弩	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞x2、雌火龙の甲壳x4、マカライト矿石x3、铁矿石x8
ガレオスフォールド	3	剑	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x5
ガレオスコート	3	弩	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x5
クックフォールド	3	剑	10		−1	−5		3700	怪鸟の鳞x5、怪鸟の甲壳x3、怪鸟の翼膜x1、龙骨【小】x3
クックコート	3	弩	6	3	1	−1	3	3700	怪鸟の鳞x5、怪鸟の甲壳x3、怪鸟の翼膜x1、龙骨【小】x3
バトルフォールド	2	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、大地の结晶x5、砥石x5
バトルコート	2	弩	4	2			2	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、カラの実x20、カラ骨【小】x5
ボーンフォールド	2	剑	6		−1		−1	1500	なぞの头骨x1、ファンゴの毛皮x7、ケルビの皮x2
ボーンコート	2	全职业	3	3		3		1500	モンスターの体液x1、ファンゴの毛皮x1、カラ骨【小】x7
ゲリョスフォールド	3	剑	11	−4				4700	ゴム质の皮x4、抗菌石x2、ゲネポスの皮x5
ゲリョスコート	3	弩	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮x4、抗菌石x2、ゲネポスの皮x5
レウスフォールド	3	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の甲壳x2、火龙の鳞x5、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
レウスコート	3	弩	9	5			−1	10500	火龙の甲壳x2、火龙の鳞x5、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
グラビドGフォールド	4	剑	23	−1	−2			45500	铠龙の坚壳x2、铠龙の甲壳x5、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3
グラビドGコート	4	弩	12		3	−1	3	45500	铠龙の坚壳x2、铠龙の甲壳x5、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3
ハイメタGフォールド	4	全职业	22	−1		−1		41500	ドラグライト矿石x15、マカライト矿石x10、铁矿石x10、ランポスの皮x10
ハイメタGコート	4	全职业	11		4		3	41500	ドラグライト矿石x15、マカライト矿石x10、铁矿石x10、ランポスの皮x10
暁丸【腰当て】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、铠龙の翼x1、勇气の证x3
曙丸【腰当て】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、铠龙の翼x1、勇气の证x3
凛【腰当て】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、铠龙の翼x1、勇气の证x3
艳【腰当て】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、铠龙の翼x1、勇气の证x3
ランゴGフォールド	4	剑	20	−5		−5	2	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの羽x25、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
ランゴGコート	4	弩	10	−2	2	−1	5	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの甲壳x15、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
フルフルGフォールド	4	全职业	20	−1		−1		34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x5、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
フルフルGコート	4	弩	10		3		3	34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x5、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
タロスGフォールド	4	剑	22	−5		−2	2	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの头x2、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
タロスGコート	4	弩	11	−2		−1	2	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの头x2、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
ドラゴンウィング	5	剑	24	1	1	1	−3	192000	黑龙の甲壳x3、黑龙の鳞x2、黑龙の翼膜x1、火龙の逆鳞x1
ドラゴンテイル	5	弩	12	4	4	4	0	192000	黑龙の甲壳x3、黑龙の鳞x2、黑龙の翼膜x1、火龙の逆鳞x1
ギルドナイトコイル	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
ギルドナイトスカート	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
メイドスカート	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
プライベートフリル	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
忍の带・阳	5	全职业	10	−3		−5	2	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
忍の带・阴	5	全职业	6		2	−2	5	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
スキンライトベルト	1	全职业	1	−1	1	1	−1	400	ケルビの皮x2
ハイドベルト	2	全职业	9	1	1	1		2700	火龙の翼膜x4
アイアンベルト	1	全职业	2	2	−3	−2	1	800	铁矿石x2、ケルビの皮x1
スティールベルト	3	剑	12	2	−1		1	5700	マカライト矿石x12、铁矿石x10
红凛【腰当て】	5	剑	24	2	2	−5	2	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、铠龙の翼x1、勇气の证x3
红艳【腰当て】	5	弩	12	5	5	−1	5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の甲壳x5、雌火龙の逆鳞x1、勇气の证x3
ハイメタフォールド	3	剑	9	−1		−1		2700	マカライト矿石x7、铁矿石x5、ランポスの皮x5
ハイメタコート	3	弩	5		4		3	2700	マカライト矿石x7、铁矿石x5、ランポスの皮x5
フルフルフォールド	3	全职业	12	−1	−1			5700	ブヨブヨした皮x4、铁矿石x16、モンスターの体液x2
フルフルコート	3	弩	7		3		3	5700	ブヨブヨした皮x3、铁矿石x16、モンスターの体液x2
ランゴフォールド	3	剑	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽x10、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ランゴコート	3	全职业	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳x5、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
タロスフォールド	3	剑	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
タロスコート	3	弩	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
グラビドフォールド	3	剑	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳x5、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
グラビドコート	3	弩	9		3	−1	3	10500	铠龙の甲壳x5、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
スティールGベルト	4	剑	20				2	34500	ドラグライト矿石x12、マカライト矿石x10
レイアGフォールド	4	剑	18	2	−1	−1	−2	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の甲壳x18、雌火龙の翼爪x12、ドラグライト矿石x10
レイアGコート	4	弩	10	5			−1	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の甲壳x18、雌火龙の翼爪x12、ドラグライト矿石x10
レウスGフォールド	4	剑	22	2	−1	−1	−2	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の甲壳x15、火龙の鳞x7、ユニオン矿石x7
レウスGコート	4	弩	11	5			−1	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の甲壳x15、火龙の鳞x7、ユニオン矿石x7
足									
グリーンジャージー	1	全职业	1	1				300	铁矿石x1、ケルビの皮x1
ブルージャージー	1	全职业	2	1	−1	1		700	铁矿石x2、ケルビの皮x2
ハンターグリーヴ	1	剑	4	−1		−1	−2	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ハンターレギンス	1	弩	3	1		2	−1	1500	铁矿石x3、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ランポスグリーヴ	2	剑		6	−2	−2	−1	1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ランポスレギンス	2	弩	3	3	−1			1500	ランポスの鳞x3、铁矿石x2、ケルビの皮x1
ゲネポスグリーヴ	2	剑	8	−2	−2		−1	2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
ゲネポスレギンス	2	弩	5	−1		3		2300	ゲネポスの鳞x6、铁矿石x3、ファンゴの毛皮x2
イーオスグリーヴ	2	剑	10	−2	−1	−2	−2	3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
イーオスレギンス	2	弩	6		3	−1		3700	イーオスの鳞x9、铁矿石x6、龙骨【小】x10
レイアグリーヴ	3	剑	13	2	−1	−1	−2	7300	雌火龙の鳞x3、雌火龙の甲壳x3、マカライト矿石x3、铁矿石x8
レイアレギンス	3	弩	8	5			−1	7300	雌火龙の鳞x3、雌火龙の甲壳x3、マカライト矿石x3、铁矿石x8
ガレオスグリーヴ	3	剑	11	−3	−5		1	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x5
ガレオスレギンス	3	弩	6		−2	3	4	4700	砂龙の鳞x5、砂龙のヒレx1、マカライト矿石x2、铁矿石x5
バトルグリーヴ	2	剑	7	−1	−1	−1	−1	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、大地の结晶x5、砥石x5
バトルレギンス	2	弩	4	2			2	2025	怪鸟の鳞x3、铁矿石x5、カラの実x20、カラ骨【小】x5
ボーングリーヴ	2	剑	6		−1		−1	1500	龙骨【小】x7、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ボーンレギンス	2	弩	3	3		3		1500	龙骨【小】x7、ファンゴの毛皮x1、ケルビの皮x2
ゲリョスグリーヴ	3	剑	11	−4				4700	ゴム质の皮x4。抗菌石x2、ゲネポスの皮x5
ゲリョスレギンス	3	弩	7		3	3	3	4700	ゴム质の皮x4、抗菌石x2、ゲネポスの皮x5
レウスグリーヴ	3	剑	15	2	−1	−1	−2	10500	火龙の甲壳x2、火龙の鳞x6、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
レウスレギンス	3	弩	9	5			−1	10500	火龙の甲壳x2、火龙の鳞x6、火龙の翼膜x1、マカライト矿石x2
グラビドGグリーヴ	4	剑	23	−1	−2			45500	铠龙の坚壳x3、铠龙の甲壳x8、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3
グラビドGレギンス	4	弩	12		3	−1	3	45500	铠龙の坚壳x3、铠龙の甲壳x8、龙骨【大】x5、ドスイーオスの皮x3

ハイメタGグリーヴ	4	全职业	22	−1		−1		41500	ドラグライト矿石x20、マカライト矿石x15、铁矿石x5、ランポスの皮x10
ハイメタGレギンス	4	全职业	11		4		3	41500	ドラグライト矿石x20、マカライト矿石x15、铁矿石x5、ランポスの皮x10
晓丸【具足】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、雌火龙の逆鳞x1、勇气の证x3
曙丸【具足】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、雌火龙の逆鳞x1、勇气の证x3
凛【裤】	5	剑	24	2	2	2	−5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、雌火龙の逆鳞x1、勇气の证x3
艳【裤】	5	弩	12	5	5	5	−1	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、雌火龙の逆鳞x1、勇气の证x3
ランゴGグリーヴ	4	剑	20	−5		−5	2	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの羽x25、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
ランゴGレギンス	4	弩	10	−2	2	−1	5	34500	ランゴスタの刃羽x1、ランゴスタの甲壳x15、ユニオン矿石x6、ドスゲネポスの皮x3
フルフルGグリーヴ	4	剑	20	−1		−1		34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x6、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
フルフルGレギンス	4	弩	10		3		3	34500	アルビノの中落ちx1、ブヨブヨした皮x6、モンスターの体液x3、生命の粉尘x2
ガノスGグリーヴ	4	剑	20	−2	−5	2	1	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
ガノスGレギンス	4	弩	10	−1		5	4	34500	ユニオン矿石x3、砂龙の鳞x5、水龙のヒレx2、水龙の鳞x5
タロスGグリーヴ	4	剑	22	−5		−5	2	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの头x2、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
タロスGレギンス	4	弩	11	−2	2	−1	5	41500	カンタロスの刃羽x1、カンタロスの头x2、カンタロスの甲壳x10、ユニオン矿石x4
ドラゴンフット	5	剑	24	1	1	1	−3	192000	黑龙の鳞x3、黑龙の甲壳x2、黑龙の翼膜x1、火龙の逆鳞x1
ドラゴンレグス	5	弩	12	4	4	4	0	192000	黑龙の鳞x3、黑龙の甲壳x2、黑龙の翼膜x1、火龙の逆鳞x1
ギルドナイトブーツ	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
ギルドナイトタイツ	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
メイドストッキング	5	全职业	12	−1	−1	−1	−1	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
プライベートタイツ	5	全职业	7				2	98000	ノヴァクリスタルx1、ギルドチケットx1、たまご券x5、宝石券x3
シルバーメタルブーツ	2	全职业	9		−1	1		36000	
ダークメタルブーツ	2	全职业	5	1		−1		6400	
ピンクメタルブーツ	2	全职业	12	1		−1		54000	
忍の足袋・阳	5	全职业	10	−3		−5	2	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
忍の足袋・阴	5	全职业	6		2	−2	5	98000	黑龙の翼膜x1、ギルドチケットx1、モンスターの体液x2、火龙の翼膜x5
红凛【裤】	5	剑	24	2	2	−5	2	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、雌火龙の逆鳞x1、勇气の证x3
红艳【裤】	5	弩	12	5	5	−1	5	98000	老山龙の背甲x1、老山龙の鳞x5、雌火龙の逆鳞x1、勇气の证x3
ハイメタグリーヴ	3	剑	9	−1		−1		2700	マカライト矿石x8、铁矿石x6、ランポスの皮x5
ハイメタレギンス	3	弩	5		4		3	2700	マカライト矿石x8、铁矿石x6、ランポスの皮x5
フルフルグリーヴ	3	剑	12	−1	−1			5700	ブヨブヨした皮x4、铁矿石x16、モンスターの体液x2
フルフルレギンス	3	弩	7			3	3	5700	ブヨブヨした皮x4、铁矿石x16、モンスターの体液x2
ガノスグリーヴ	3	剑	12	−2	−5	2	1	5700	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ガノスレギンス	3	弩	7		−1	5	4	5700	水龙の鳞x3、モンスターの体液x1、砂龙の鳞x3、水龙のヒレx1
ランゴグリーヴ	3	剑	9	−5		−5	2	2700	ランゴスタの羽x10、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
ランゴレギンス	3	弩	5	−2	2	−1	5	2700	ランゴスタの甲壳x5、マカライト矿石x5、ゲネポスの皮x3
タロスグリーヴ	3	剑	12	−5		−5	2	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
タロスレギンス	3	弩	7	−2	2	−1	5	5700	カンタロスの羽x10、カンタロスの甲壳x5、マカライト矿石x3、モンスターの体液x1
グラビドグリーヴ	3	剑	15	−1	−2			10500	铠龙の甲壳x6、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
グラビドレギンス	3	弩	9		3	−1	3	10500	铠龙の甲壳x6、龙骨【中】x5、铁矿石x12、イーオスの皮x5
レイアGグリーヴ	4	剑	18	2	−1	−1	−2	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の鳞x20、雌火龙の棘x15、ドラグライト矿石x10
レイアGレギンス	4	弩	10	5			−1	28500	雌火龙の逆鳞x1、雌火龙の鳞x20、雌火龙の棘x15、ドラグライト矿石x10
レウスGグリーヴ	4	剑	22	2	−1	−1	−2	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の甲壳x15、火龙の翼膜x7、ユニオン矿石x7
レウスGレギンス	4	弩	11	5			−1	41500	火龙の逆鳞x1、火龙の甲壳x15、火龙の翼膜x7、ユニオン矿石x7

品名	RARE	攻	装弹速度	可以使用的弹丸	价格	素材
クロスボウガン	1	95	普通	通 12x 扩 xxx 麻 12 鬼 x 贯 1xx 圆盘 x 睡 12 硬 x 散 xxx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ペ o こ x 毒消 o	900	铁矿石x4 龙骨【小】x2
クロスボウガン改	1	102	普通	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 1xx 圆盘 x 睡 12 硬 o 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ペ o こ o 毒消 o	1200	マカライト矿石x4 铁矿石x10
カンタロスガン	7	120	やや速い	通 123 扩 xxx 麻 12 鬼 x 贯 1xx 圆盘 x 睡 12 硬 x 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 123 毒 12 ペ o こ o 毒消 o	2800	カンタロスの刃羽x5 カンタロスの羽x20 モンスターの体液x4 マカライト矿石x10
ヴァルキリーファイア	3	108	やや速い	通 123 扩 xxx 麻 xx 鬼 x 贯 12x 圆盘 x 睡 12 硬 o 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 xx ペ o こ x 毒消 x	2500	雌火龙の鳞x5 雌火龙の甲壳x3 マカライト矿石x5 爆药x10
スパルタカスファイア	4	120	普通	通 123 扩 xxx 麻 12 鬼 o 贯 123 圆盘 x 睡 xx 硬 x 散 xxx 回 12 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 12 ペ o こ x 毒消 x	2500	火龙の甲壳x3 火龙の鳞x5 マカライト矿石x5 爆药x10
ショットボウガン・苍	2	108	やや速い	通 12x 扩 1xx 麻 xx 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 12x 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 xx ペ o こ o 毒消 o	1100	铁矿石x6 龙骨【小】x3 ランポスの鳞x6 ランポスの皮x4
ショットボウガン・碧	3	108	やや速い	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 123 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 xx ペ o こ o 毒消 o	1800	铁矿石x8 龙骨【小】x4 ゲネポスの鳞x8 ゲネポスの皮x6
ショットボウガン・红	3	114	やや速い	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 123 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ペ o こ o 毒消 o	2400	铁矿石x10 龙骨【小】x5 イーオスの鳞x10 イーオスの皮x8
メイルシュトローム	?	84	普通	通 12x 扩 123 麻 12 鬼 o 贯 123 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 123 回 12 捕 o 灭 x 彻 123 毒 12 ペ o こ o 毒消 o	3000	ユニオン矿石x5 マカライト矿石x5 水龙の鳞x5 水龙のヒレx4
デザートストーム	3	120	速い	通 123 扩 1xx 麻 12 鬼 o 贯 1xx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ペ o こ o 毒消 o	2200	砂龙の鳞x5 砂龙のヒレx4 マカライト矿石x5 铁矿石x10
グレネードボウガン	?	132	速い	通 12x 扩 12x 麻 xx 鬼 x 贯 12x 圆盘 o 睡 xx 硬 x 散 12x 回 xx 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 12 ペ o こ x 毒消 x	3200	ドラグライト矿石x10 ユニオン矿石x5 マカライト矿石x20
タイタングレネード	?	132	速い	通 12x 扩 x23 麻 xx 鬼 x 贯 x23 圆盘 o 睡 xx 硬 x 散 x23 回 xx 捕 o 灭 x 彻 x23 毒 12 ペ o こ x 毒消 x	3400	铠龙の坚壳x3 ドラグライト矿石x5 ユニオン矿石x3 マカライト矿石x10
鬼ヶ岛	?	108	やや迟い	通 123 扩 123 麻 x2 鬼 o 贯 1xx 圆盘 o 睡 x2 硬 o 散 1xx 回 x2 捕 o 灭 x 彻 123 毒 x2 ペ o こ x 毒消 x	1000	さびた块x1
ダークフリルパラソル	?	95	やや速い	通 123 扩 xxx 麻 12 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 123 回 12 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 12 ペ o こ o 毒消 o	3000	落し物の伞x1 黑龙の翼膜x1 マカライト矿石x5 铁矿石x20

品名	RARE	攻	装弹速度	可以使用的弹丸	价格	素材
アルバレスト	1	156	やや迟い	通 12x 扩 1xx 麻 12 鬼 x 贯 1xx 圆盘 o 睡 xx 硬 x 散 1xx 回 12 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 xx ペ o こ x 毒消 x	1400	铁矿石x10 龙骨【小】x3
アルバレスト改	2	168	やや迟い	通 12x 扩 12x 麻 xx 鬼 x 贯 12x 圆盘 o 睡 12 硬 x 散 12x 回 xx 捕 o 灭 x 彻 12x 毒 12 ペ o こ x 毒消 x	2000	マカライト矿石x1 铁矿石x15 龙骨【小】x10 カラ骨【小】x7
タンクメイジ	3	180	やや迟い	通 12x 扩 12x 麻 12 鬼 x 贯 1xx 圆盘 o 睡 12 硬 x 散 123 回 xx 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 12 ペ o こ o 毒消 x	2800	ゴム质の皮x10 マカライト矿石x10
ラピッドキャスト	4	144	速い	通 123 扩 1xx 麻 1x 鬼 o 贯 1xx 圆盘 o 睡 1x 硬 o 散 1xx 回 1x 捕 o 灭 x 彻 1xx 毒 1x ペ o こ o 毒消 o	2600	マカライト矿石x5 ねじれた角x2 ケルビの皮x15 ケルビの角x2
クイックキャスト	?	168	やや速い	通 123 扩 x2x 麻 1x 鬼 o 贯 x2x 圆盘 o 睡 1x 硬 o 散 x2x 回 1x 捕 o 灭 x 彻 x2x 毒 1x ペ o こ o 毒消 o	3500	キリンのたてがみx8 キリンの皮x2 ドラグライト矿石x10 上质なねじれた角x2
メテオキャノン	?	192	やや速い	通 123 扩 xxx 麻 1x 鬼 x 贯 123 圆盘 o 睡 1x 硬 x 散 xxx 回 xx 捕 o 灭 x 彻 123 毒 xx ペ o こ x 毒消 x	3000	红莲石x2 ドラグライト矿石x15 マカライト矿石x20
ヴォルキャノン	?	216	やや速い	通 123 扩 123 麻 1x 鬼 x 贯 123 圆盘 o 睡 1x 硬 x 散 xxx 回 1x 捕 o 灭 x 彻 123 毒 1x ペ o こ x 毒消 x	9000	黑龙の角x2 黑龙の鳞x2 ドラグライト矿石x10 マカライト矿石x10
イャンクック炮	?	240	迟い	通 123 扩 x2x 麻 xx 鬼 x 贯 x2x 圆盘 o 睡 xx 硬 x 散 x2x 回 xx 捕 o 灭 x 彻 x2x 毒 x2 ペ o こ x 毒消 x	8000	ドラグライト矿石x5 怪鸟の耳x2 ブヨブヨした皮x5 マカライト矿石x20
老山龙炮	?	300	迟い	通 x23 扩 xx3 麻 xx 鬼 x 贯 xx3 圆盘 o 睡 xx 硬 x 散 xx3 回 xx 捕 o 灭 x 彻 xx3 毒 x2 ペ o こ x 毒消 x	12000	老山龙の甲壳x4 老山龙の背甲x1 火龙の逆鳞x3 ドラグライト矿石x20
インジェクションガン	?	192	やや速い	通 123 扩 xxx 麻 12 鬼 o 贯 xxx 圆盘 o 睡 12 硬 o 散 123 回 12 捕 o 灭 o 彻 123 毒 12 ペ o こ o 毒消 o	6400	ドラグライト矿石x10 マカライト矿石x10 ランゴスタの甲壳x10 カンタロスの甲壳x20
ラストニードル	?	204	迟い	通 12x 扩 12x 麻 12 鬼 o 贯 12x 圆盘 o 睡 xx 硬 x 散 12x 回 xx 捕 o 灭 o 彻 12x 毒 12 ペ o こ x 毒消 x	6800	女王虫の尻尾x1 カンタロスの甲壳x5 ドラグライト矿石x3 マカライト矿石x5

怪物名	生息地	种类	从它身上可以获得的物品
アイルー	全地域	兽人族	なし
アプケロス	砂漠岩地	草食モンスター	生肉、龙骨（小）、龙骨（中）
アプトノス	森と丘、ジャングル、沼地	中型の草食モンスター	生肉、龙骨（小）
イーオス	ジャングル、沼地、火山	中型の肉食モンスター	イーオスの鳞、イーオスの皮、イーオスの毒牙
イャンクック	森と丘、ジャングル	飞龙	怪鸟の鳞、怪鸟の翼膜、怪鸟の甲壳、怪鸟の耳、巨大なクチバシ、火炎袋
ガノトトス	ジャングル、砂漠岩地	飞龙	水龙の鳞、水龙のヒレ、エビの小壳、エビの大壳
ガレオス	砂漠岩地	飞龙	鱼龙のキモ、砂龙の鳞、鱼龙の牙、砂龙のヒレ、鱼龙の颚
カンタロス	ジャングル	小型モンスター	カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、モンスターの体液、カンタロスの刃羽、カンタロスの头
グラビモス	火山	飞龙	铠龙の甲壳、睡眠袋、火炎袋（腹部）、龙骨（大）、铠龙の坚壳、铠龙の头
ケルビ	森と丘	小型モンスター	ケルビの角、ケルビの皮
ゲネポス	砂漠岩地	中型の肉食モンスター	ゲネポスの鳞、ゲネポスの皮、ゲネポスの麻痹牙
ゲリョス	沼地	飞龙	ゴム质の皮、毒袋、ライトクリスタル、狂走エキス
ディアブロス	砂漠岩地	飞龙	角龙の颚、角龙の牙（报酬）、角龙の甲壳、角龙の尻尾（尻尾）、ねじれた角（角）
ドスイーオス	ジャングル	中型の肉食モンスター	毒袋、イーオスの皮、イーオスの鳞、ドスイーオスの皮
ドスガレオス	砂漠岩地	飞龙	鱼龙の牙、砂龙のヒレ、砂龙の鳞
ドスゲネポス	砂漠岩地	中型の肉食モンスター	ゲネポスの皮、ゲネポスの鳞、麻痹袋
ドスランポス	森と丘	中型の肉食モンスター	ドスランポスの爪、ランポスの皮、ランポスの鳞、ランポスの牙
バサルモス	沼地、火山	飞龙	マカライト矿石、龙骨（大）、ドラグライト矿石、岩龙の翼
ブルファンゴ	森と丘、ジャングル、沼地、火山	中型モンスター	生肉、ファンゴの皮

フルフル	ジャングル、沼地	中型モンスター	电气袋、アルビノエキス、ブヨブヨした皮、アルビノの唇
メラルー	全地域	兽人族	なし
モス	森と丘	小型モンスター	生肉、アオキノコ、特产キノコ
モノブロス	砂漠岩地	飞龙	一角龙の甲壳、一角龙の背甲、角龙の牙、真红の角（角）、モノブロスハート
ラオシャンロン	砦	巨大龙	老山龙の鳞、老山龙の甲壳、老山龙の背甲、老山龙の大爪、老山龙の角（角）
ランゴスタ	全地域	小型モンスター	モンスターの体液、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの羽、ランゴスタの刃羽
ランポス	森と丘、ジャングル	中型の肉食モンスター	ランポスの皮、ランポスの牙、ランポスの鳞
リオレイア	森と丘、ジャングル、砂漠岩地	飞龙	雌火龙の鳞、雌火龙の甲壳、火炎袋、雌火龙の翼爪（爪）、雌火龙の棘（报酬）、火龙の翼（报酬）、火龙の尻尾（尻尾）
リオレウス	森と丘	飞龙	火炎袋、火龙の鳞、火龙の甲壳、火龙の翼膜、火龙の翼爪（爪）、火龙の骨髓、火龙の翼（报酬）、火龙の尻尾（尻尾）

[illegible]
（[illegible]采取[illegible]）

ZONE 1
小山崖下：フン、ハリの实
河川的北側：カラの实、はじけクルミ
捕虫：にが虫、光虫

ZONE 2
离1最近的树：药草
北側的树：ハリの实、カラの实
藤网上：ツタの叶
1側的入口附近有两个石头调查中间就能捡到ペイントの实或者怪鸟の鳞

ZONE 3
2旁边的树：カラの实、虫の死骸
草坪：药草、ハリの实
上側的树：カラの实
10通路旁：ニトロダケ

ZONE 4
接近通往3的出口：药草
岩石的南方：ペイントの实、カラの实
南側：はじけクルミ、アオキノコ
南面高台的上側：ハリの实

ZONE 5
4通路旁挖掘：铁矿石、大地の结晶、砥石
西壁側：モンスターのフン
东面高台上：なぞの骨、カラ骨（小）

ZONE 6
左边的段差上：药草
最长的藤网上：ツタの叶
右边顶上：クモの巣、虫の死骸
洞口外跳下挖掘：铁矿石、盘石
有碎壳的地方 カラ骨（小）

ZONE 7
北西：ハチミツ
树的内側：特产キノコ
南角：药草
东南：マタタビ

ZONE 8
往10通路旁：クモの巣
往7通路的壁上：ツタの叶
中间、特产キノコ、药草

ZONE 9
东南：药草
西边的段差上面：ハチミツ
东最深处：捕虫、虫の死骸
北面的茂林：特产キノコ

ZONE 10
北壁沿边：ネムリ草、怪力の种
西北方树旁：特产キノコ
东边的树：ペイントの实
往11的通路旁：げどく草

ZONE 11
白色石头：钓りミミズ
树旁：石ころ、砥石
钓鱼：キレアジ、眠鱼、サシミウオ、ハリマグロ、はじけイワシ、ハレツアロワナ
瀑布内挖掘：铁矿石、大地の结晶、石ころ、砥石

ZONE 12
树旁的坛子：なぞの骨、小タル 大タル
树后：捕虫、钓りバッタ、虫の死骸
北面木内側：クモの巣

【ジャングルエリア】地区

ZONE 1
カラの实（东）、ハジケクルミ（西）、ペイントの实（南）、捕虫（中央）

ZONE 2
ツタの叶（北）、ハチミツ（中央）、特产キノコ（南南东）、捕虫（东南）

ZONE 3
カラの实（东）、マタタビ（南）、特产キノコ（中央广域）、挖掘（西）、钓り（东北）

ZONE 4
ミミズ（东）、挖掘（东）、挖掘（南）、挖掘（西）

ZONE 5
药草（北）、ネンチャク草（北）、ネンチャク草（北）、捕虫（中央）

ZONE 6
クモの巣（南）、カラ骨“小”（南）、怪鸟の鳞（南）、モンスターのフン（东）

ZONE 7
ツタの叶（中央）、ネンチャク草（中央）、药草（东）、げどく草（东面）、钓り（东）

ZONE 8
药草（南）、ネムリ草（西）、特产キノコ（北）、ミミズ（中央）

ZONE 9
特产キノコ（南）、アオキノコ（南）、ネムリ草（东北）、挖掘（东南）

ZONE 10
龙杀しの实（南）、特产キノコ（中央）、ハジケクルミ（东北）、挖掘（南）

【砂漠】地区

ZONE 1
药草（南）
ハリの实（西）
ペイントの实（北）
カラの实（东北）

ZONE 2
ハリの实（往营地通道的南面）
サボテンの花（东北）
サボテンの花（西北）
ペイントの实（6入口附近）
ペイントの实（6入口附近）

ZONE 3
カラの实（北）
药草（北）
ペイントの实（西）
サボテンの花（正中间）

ZONE 4
カラの实（北）
药草（东）
ハリの实（东南）
钓りバッタ、钓りカエル（西）
钓り（ハリマグロ、はじけイワシ、キレアジ）

ZONE 5
カラの实、怪力の种（北面的草）
カラの实、カクサンの实（东南的草）
石ころ、マンドラゴラ（入口附近的山崖下）
钓り（バクレツアロワナ、キレアジ、はじけイワシ）
捕虫 光虫、にが虫、钓りバッタ、虫の死骸

ZONE 6
火炎草、ネンチャク草（入口北面）
掘り ハズレ砥石、石ころ

ZONE 7
火炎草（地图的7字那位置）
药草（西北）
カラの实、怪力の种（北のでかい草）
サボテンの花（9のちょい南）

ZONE 8
カラの实（南）
なぞの骨、カラ骨（小）、棒状の骨（南）
モンスターのフン、怪鸟の鳞（中央）
カクサンの实、ハリの实（骨头往东一点）

ZONE 9
カクサンの实（北）
なぞの骨、なぞの头骨（入口北面）
モンスターのフン（南）
サボテンの花（中央）钓り

ZONE 10
石ころ、砥石（南）
カラの实（东北）
マタタビ（北）
カラの实、怪力の种（西南）

ZONE 11
药草（入口南面）
小タル、大タル（东北）
石ころ（入口北面的岩石）
捕虫 虫の死骸、にが虫、钓りバッタ、光虫

【火山】地区

ZONE 1
西赤い草央：カラの实
北央 挖掘（铁矿石、円盘石、石ころ）
中央西側央：光っている所石ころ、砥石
东：黑い石、钓りミミズ

ZONE 2
南：挖掘（铁矿石）
北：赤い草、カラの实
西：赤い草、ハリの实

ZONE 3
南：赤い草、カラの实
西南：挖掘（铁矿石、大地の结晶、砥石、 盘石）
西北：黄色い草、火炎草

ZONE 4
北：挖掘（铁矿石）
西南 挖掘（铁矿石、大地の结晶）

ZONE 5
东北：赤い草 カラの实
西北：赤い草 カラの实
西南：赤い草 ハリの实

ZONE 6
西南：赤い草、カラの实
西：黄色い草、火炎草、龙杀しの实
中央：怪力の种
北：黄色い草、药草

ZONE 7
西南：黄色い草、ハリの实
南：赤い草、火炎草
北：怪力の种
西：赤い草、火炎草

ZONE 8
中央西：挖掘（铁矿石、砥石）
西：挖掘（铁矿石、大地の结晶）
通道尽头 龙杀しの实

【沼地】地区

ZONE [illegible]
钓鱼：ハレツアロワナ、眠鱼、はじけイワシ、ハリマグロ

ZONE 1
东：毒テングダケ
东北：はじけクルミ
东：捕虫：光虫 钓りバッタ
西南：捕虫：不死虫、钓りホタル、虫の死骸、雷光虫

ZONE 2
北：药草
南：捕虫：光虫 钓りホタル

ZONE 3
中央 捕虫：にが虫、虫の死骸、钓りバッタ

ZONE 4
北西：クモの巣、虫の死骸
东北：ネムリ草

ZONE 5
西北：カラの实
北：特产キノコ
东：アオキノコ
东：カラの实

ZONE 6
东：钓りミミズ
北：アオキノコ
西：毒テングダケ

ZONE 7
南：ニトロダケ
东：钓り：キレアジ、ハリマグロ、カクサンデメキン、黄金鱼
西北：采掘：砥石 铁矿石、大地の结晶

ZONE 8
南：采掘：石ころ、铁矿石、大地の结晶
西：ネンチャク草

ZONE 9
北东：げどく草
南：マタタビ、毒テングダケ
南：ネムリ草

ZONE 10
北东：げどく草
东南：ニトロダケ
西南：药草
东北：钓りミミズ

ZONE 11
东北：捕虫：光虫
北：挖掘：铁矿石、大地の结晶
西：毒テングダケ

跟爷爷交换的道具一览

[illegible]

交换前		交换后
虫の死骸	→	特产キノコ
サボテンの花	→	特产キノコ
サシミウオ	→	特产キノコ
火药草	→	特产キノコ
鱼龙の牙	→	狂走エキス
鱼龙の颚	→	アルビノエキス
火炎袋	→	鬼人药
なぞの骨	→	毒テングダケ
もえないゴミ	→	鸣き袋
砂龙のヒレ	→	ねじれた角
烧肉券	→	勇气の证
麻痹袋	→	增强剂
毒袋	→	生命の粉
鱼龙のヒレ	→	ねじれた角
水龙のヒレ	→	ねじれた角
角龙の牙	→	狂走エキス
角龙の颚	→	アルビノエキス
火龙の鳞	→	增强剂

[illegible]

交换前		交换后
虫の死骸	→	特产キノコ
ツタの叶	→	特产キノコ
もえないゴミ	→	ネンチャク草
ハチミツ	→	特产キノコ
火龙の翼爪	→	マカライト矿石
火龙の尻尾	→	マカライト矿石
岩龙の甲壳	→	マカライト矿石
龙骨【中】	→	マカライト矿石
龙骨【小】	→	铁矿石
なぞの骨	→	ネムリ草
烧肉券	→	宝石券
巨大なクチバシ	→	ライトクリスタル
火龙の翼爪	→	マカライト矿石
火龙の尻尾	→	マカライト矿石
火龙の骨髓	→	ライトクリスタル
火龙の翼	→	ライトクリスタル

ONLINE 模式专用的道具一览表 VER.1(4星以上)

怪物名称	取得道具
フルフル	アルビノの唇
バサルモス	岩龙の翼
ガノトトス	エビの大壳
リオレウス	火龙の逆鳞
カンタロス	カンタロスの头、カンタロスの刃羽
ディアブロス	角龙の背甲
ドスイーオス	ドスイーオスの皮
ドスランポス	ドスランポスの头
ブルファンゴ	ファンゴの头
リオレイア	雌火龙の逆鳞
モス	モスの苔皮 モスの头
グラビモス	铠龙の头
グラビモス	铠龙の坚壳
ランゴスタ	ランゴスタの刃羽
ラオシャンロン	老山龙の鳞
ラオシャンロン	老山龙の大爪、老山龙の逆鳞 老山龙の甲壳、老山龙の背甲
ラオシャンロン	老山龙の角
ドスガレオス	幻のキモ

跟爷爷交换的道具一览

森と丘

交换前		交换后
燃えないゴミ	→	火药草
虫の死骸	→	特产キノコ
サボテンの花	→	特产キノコ
マタタビ	→	特产キノコ
火药草	→	特产キノコ
铁矿石	→	龙骨【小】
マカライト石	→	龙骨【中】
怪鸟の甲壳	→	水龙の鳞
怪鸟の耳	→	水龙のヒレ
砂龙のヒレ	→	火龙の翼膜
鱼龙の颚	→	龙骨【中】
なぞの骨	→	マヒダケ
燃えないゴミ	→	火药草
烧肉券	→	たまご券
角龙の牙	→	龙骨【中】
角龙の颚	→	火龙の翼膜
角龙の背甲	→	火龙の骨髓

全调合道具一览表

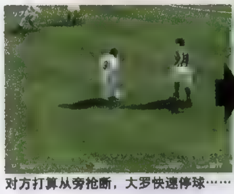
No	完成品	必要素材A	必要素材B	成功率
1	回复药	药草	アオキノコ	95%
2	回复药グレート	药草	ハチミツ	90%
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%
4	荣养剂グレート	不死虫	ハチミツ	75%
5	解毒药	げどく草	アオキノコ	95%
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90%
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65%
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55%
9	增强剂	にが虫	ハチミツ	75%
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75%
11	强走药	增强剂	生烧け肉	75%
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%
13	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%
14	鬼人药グレート	アルビノエキス	鬼人药	55%
15	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%
16	硬化药グレード	アルビノエキス	硬化药	55%
17	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%
18	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%
19	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%
20	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%
21	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%
22	闪光玉	素材玉	光虫	75%
23	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%
24	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%
25	爆药	火药草	ニトロダケ	95%
26	小タル爆弹	火药草	小タル	90%
27	大タル爆弹	爆药	大タル	75%
28	音爆弹	爆药	鸣き袋	75%
29	ネット	ツタの叶	クモの巣	90%
30	落とし穴	ネット	トラップツール	65%
31	抗菌石	にが虫	大地の结晶	75%
32	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%
33	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%

No	完成品	必要素材A	必要素材B	成功率
34	回复笛	角笛	生命の粉尘	65%
35	解毒笛	角笛	抗菌石	65%
36	鬼人笛	鬼人药グレード	龙骨（中）	55%
37	硬化笛	硬化药グレード	龙骨（中）	55%
38	LV 2 通常弹	カラの实	ハリの实	95%
39	LV 3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95%
40	LV 1 贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90%
41	LV 2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%
42	LV 3 贯通弹	ハリマグロ	カラ骨（小）	75%
43	LV 1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%
44	LV 2 散弹	龙の牙	カラの实	75%
45	LV 3 散弹	龙の牙	カラ骨（小）	75%
46	LV 1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%
47	LV 2 彻甲榴弹	ハレツアロワナ	カラ骨（小）	90%
48	LV 3 彻甲榴弹	バクレツアロワナ	カラ骨（大）	75%
49	LV 1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%
50	LV 2 扩散弹	龙の爪	カラ骨（小）	75%
51	LV 3 扩散弹	カクサンデメキン	カラ骨（大）	95%
52	圆盘弹	カラの实	圆盘石	75%
53	LV 1 回复弹	药草	カラの实	90%
54	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%
55	LV 1 毒弹	毒テングダケ	カラの实	90%
56	LV 2 毒弹	イーオスの毒爪	カラ骨（小）	90%
57	LV 1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%
58	LV 2 麻痹弹	ゲネポスの麻痹牙	カラ骨（小）	90%
59	LV 1 睡眠弹	ネムリ草	カラの实	90%
60	LV 2 睡眠弹	眠鱼	カラ骨（小）	75%
61	ペイント弹	ペイントの实	カラの实	90%
62	毒消し弹	げどく草	カラの实	90%
63	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75%
64	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75%
65	灭龙弹	龙杀しの实	カラ骨（大）	75%
66	こやし弹	カラの实	モンスターのフン	75%

////// 盘球过人·禁区外45度斜吊·经典球会详尽报导！ //////

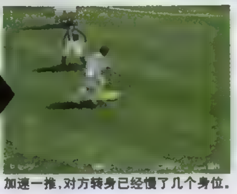
上期解说了Early Cross Pass的窍门，本期我们探讨一下盘球过人的技巧。虽然本作新增的要素“挑球过人”在以前的文章中已述说，不过我们仍会在基础中下手！

成功盘球过人的要诀



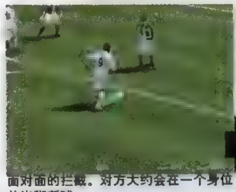
对方打算从旁抢断，大罗快速停球……

再按 R2 ＋ →，利用脚外侧横拨皮球，绕到对方身后。



加速一推，对方转身已经慢了几个身位。

要成功盘球，最重要是玩家必须预测盯防你的防守球员下一步动作是什么。最基本的是预测他的走向，如果是从旁切入的拦截，玩家可以利用快速停球或改变盘球方向，从而甩开防守球员并进行突破！



面对面的拦截。对方大约会在一个身位前出脚断球。

要比对方先一步改变皮球方向。

这是最基本的过人技巧。

当对方在正面拦截时，就要在对方出脚断球之前改变皮球的轨道，因为对方已出脚拦截，所以有足够的硬直时间给玩家控制好皮球。

齐达内盘球，华金并排贴身抢球。

用右摇杆转半个圈，齐达内使出马赛回旋。

华金失去重心后向前倾，齐达内则潇洒地控球。

完成动作，华金已被甩开。

齐达内说：“再见啦！”

当对方球员并排贴身抢球时，除了利用上述盘球技巧外，还可以利用“马赛回旋”去甩开对方。

1 成功盘球过人实战例子 1

玩家可以利用以上众多的盘球技巧，组合出更华丽的过人方式，例如面对面盘过紧盯自己的球员时，可以在其预测到自己的盘球方向前便将其甩开。

C.罗纳尔多被盯紧。

按 R2 ＋ →用脚外侧横拨皮球。

用右脚反扣中路，对方的脚步已跟不上。

对方马上跟上，但已处于被动状态。

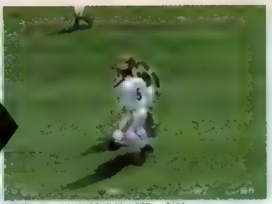
当防守球员再移动时，C.罗纳尔多再推到右方。

成功盘带过紧叮的球员了！

2 成功盘球过人实战例子 1

利用不用的技巧组合更可同时盘过两名防守球员，让我们的世界足球先生齐达内再次表现一下他优雅的脚法吧。

齐达内接应传球，阿松桑已准备断球。



瞧准对方伸脚断球的时机，齐达内一推改变了皮球方向。

第二名球员过来抢截、先把皮球推向右面。

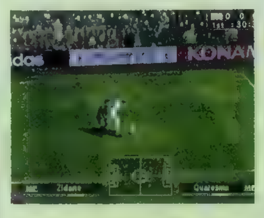
已经推过阿松桑的拦截。

再按 R2 ＋ →使用脚内侧反扣皮球到左面。

两脚控好皮球，齐达内已成功盘过两人！

★本期内容★

1. 盘球过人的要诀
2. 禁区外 45 度斜吊要诀
3. 著名球会经典球员一览表



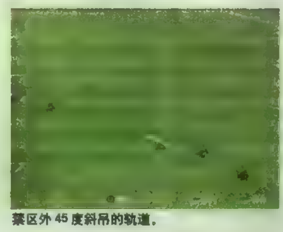
胜利十一人 7 国际版

在本作中，传中球的弧度进行了大幅度的修改，特别是禁区外 45 度斜吊的进球机会增加了不少，以下将会集中研究如何把握最佳切入及传球时机。

禁区外 45 度斜吊要诀

禁区外 45 度斜吊就是在大禁区边外侧的两个角附近传中。在这个位置传中，通常皮球会 45 度地向小禁区边上弯过去，这时如果对方球员将注意力放在皮球上，这样经常会漏防切入禁区的球员；或者是向后退防形成与前锋并排的状态，这样己方前锋就能轻易突破越位陷阱。

禁区外 45 度斜吊的另一注意点是，传球球员除了有出色的长传能力外，前锋最好能有飞び出し的特殊能力。此外该攻击方法最适用于反击战术，配合起来使入球机会更高。



禁区外 45 度斜吊的轨道。

当对方防守球员集中注意传球时，就会漏防前锋。

1 禁区外 45 度斜吊实战例子 1

最基本的例子，左路传中，皮球弯过一众后卫，落在小禁区边上，在几乎没有压力下，前锋就可以轻松二传近柱位。

泽·罗伯托带球至大禁区边。

大脚传中。

皮球带内旋地飞向巴拉克的头顶位置。

头球轻松一点改变皮球方向。

直飞近柱死角。

留意！在皮球传中时，并没有人留意巴拉克已杀入禁区。

2 禁区外 45 度斜吊实战例子 2

本次从右路进攻，传中时弯过三名后卫，落点准确，后上的前锋走到小禁区边飞身冲顶进球。

施奈德盘球前进。

在大禁区边传中。

弯过三名后卫直飞小禁区顶。

有飞び出し能力的艾尔顿头球顶向远柱。

守门员完全没有反应。

留意！盯防艾尔顿的球员当时只望着皮球，艾尔顿当然可以轻松进球。

3 禁区外 45 度斜吊实战例子 3

界外球扔进球场后，后卫通常会冲上来拦截，第一时间禁区外 45 度斜吊，使后卫难以预测。

扔出界外球。

曼奇尼停定球后立刻传中。

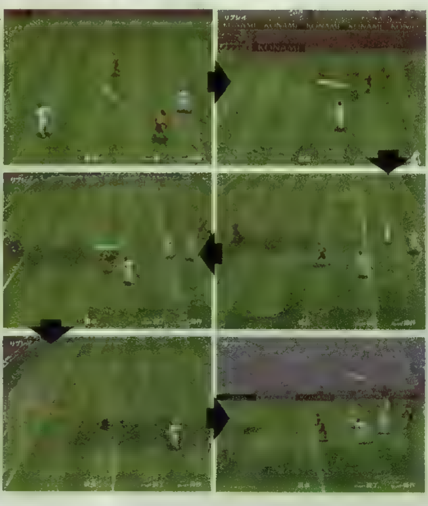
皮球落在远柱位。

泽·罗伯托在被力压的情况下顶球……

刚好吊过出来封位的守门员。

4 禁区外 45 度斜吊实战例子 4

中场策动进攻，传到边线位置，在雷达看见有前锋跑位，还不到大禁区边便传中，后卫已漏防我方前锋。



在中场策动攻击，传至边线。

曼奇尼看见有前锋进入禁区，马上 45 度斜传。

皮球弯过后卫，飞向已无人盯防的库兰伊面前。

凌空倒挂抽射！

门将扑空，皮球直飞死角。

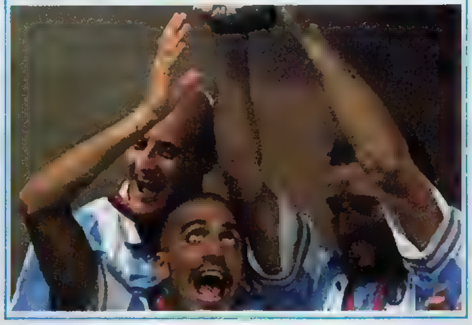
留意！库兰伊突破越位陷阱。

尤文图斯经典球员一览

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
拉齐奥	GK	1	Peruzzi	佩鲁齐
富勒姆	GK	1	Van der Sar	范.德.萨
意大利经典	GK	1	Zoff	佐夫
巴西经典	DF	4	Julio Cesar	塞萨尔
博洛尼亚	DF	6	Zanchi	赞奇
塞黑	DF	2	Mirkovic	米尔科维奇
意大利经典	DF	4	Cabrini	卡布里尼
意大利经典	DF	7	Scirea	希雷亚
罗马	DF	6	Sartor	萨托
巴塞罗那	MF	3	Davids	戴维斯
尼日利亚	MF	16	Oliseh	奥利塞赫
布莱克本	MF	21	Dino Baggio	迪诺.巴乔
布雷西亚	MF	26	Bachini	巴奇尼
法国经典	MF	10	Platini	普拉蒂尼
皇家马德里	MF	5	Zidane	齐达内
德国经典	MF	18	Haller	哈勒
隐藏球员	MF	——	Di Livio	迪・利维奥
隐藏球员	MF	——	Deschamps	德尚
隐藏球员	MF	——	Michael Laudrup	M.劳德鲁普
AC米兰	FW	9	F.Inzaghi	F.因扎吉
布雷西亚	FW	10	Roberto Baggio	巴乔
阿森纳	FW	14	Henry	亨利
皇家社会	FW	18	Kovacevic	科瓦切维奇
国际米兰	FW	32	Vieri	维耶里
智利	FW	11	Salas	萨拉斯
意大利经典	FW	21	Vialli	维亚利
意大利经典	FW	29	Schillaci	斯基拉奇

拉齐奥经典球员一览 Lazio

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
切沃	GK	1	Marchegiani	马切吉亚尼
意大利经典	GK	1	Zoff	佐夫
AC米兰	DF	16	Pancaro	潘卡罗
AC米兰	DF	13	Nesta	内斯塔
乌迪内斯	DF	20	Sensini	圣西尼
布莱克本	MF	21	Dino Baggio	迪诺.巴乔
布拉格斯巴达	MF	8	Poborsky	波博斯基
切尔西	MF	20	Veron	贝隆
波尔图	MF	53	S.Conceicao	S.孔塞桑
英格兰经典	MF	19	Gascoigne	加斯科因
乌迪内斯	MF	7	Castroman	卡斯特罗曼
尤文图斯	MF	11	Nedved	内德维德
马德里竞技	MF	14	Simeone	西蒙尼
国际米兰	MF	11	D.Stankovic	斯塔科维奇
国际米兰	MF	25	Almeyda	阿尔梅达
切沃	MF	8	Baronio	巴罗尼奥
塞黑	MF	7	Lazetic	拉泽蒂奇
澳洲	MF	4	Okon	奥孔
隐藏球员	MF	——	Mendieta	门迭塔
切尔西	FW	21	Crespo	克雷斯波
皇家社会	FW	9	Kovacevic	科瓦切维奇
国际米兰	FW	32	Vieri	维耶里
智利	FW	11	Salas	萨拉斯
意大利经典	FW	22	Mancini	曼奇尼
博洛尼亚	FW	10	Signori	西格诺里



帕尔马经典球员一览 Parma AC

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
尤文图斯	GK	1	Buffon	布丰
布莱克本	DF	3	Gresko	格雷斯科
拉齐奥	DF	24	Couto	库托
格拉斯哥流浪者	DF	16	Vanoli	瓦诺利
乌迪内斯	DF	20	Sensini	圣西尼
尤文图斯	DF	21	Thuram	图拉姆
国际米兰	DF	17	Cannavaro	卡纳瓦罗
博洛尼亚	DF	5	Moretti	摩雷蒂
罗马	DF	6	Sartor	萨托
布莱克本	MF	21	Dino Baggio	迪诺.巴乔
布雷西亚	MF	8	Matuzalem	马图加勒姆
布雷西亚	MF	26	Bachini	巴奇尼
切尔西	MF	20	Veron	贝隆
切尔西	MF	12	Stanic	斯坦尼奇
拉齐奥	MF	14	Fiore	菲奥雷
拉齐奥	MF	6	Dabo	达博
波尔图	MF	53	S.Conceicao	S.孔塞桑
尤文图斯	MF	18	Appiah	阿皮亚
国际米兰	MF	8	Lamouchi	拉姆奇
博洛尼亚	MF	16	Nakata	中田英寿
富勒姆	MF	17	Djetou	杰图
云达不莱梅	MF	10	Micoud	米库
AC米兰	FW	9	F.Inzaghi	F.因扎吉
塞尔塔	FW	9	Milosevic	米洛舍维奇
多蒙特	FW	22	Amoroso	阿莫鲁索
切尔西	FW	7	Mutu	穆图
切尔西	FW	21	Crespo	克雷斯波
尤文图斯	FW	20	Di Vaio	迪瓦约
国际米兰	FW	10	Adriano	阿德里亚诺
隐藏球员	FW	——	Zola	佐拉
隐藏球员	FW	——	Stoitchkov	斯托伊奇科夫

佛罗伦萨经典球员一览 Fiorentina

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
国际米兰	GK	1	Toldo	托度
博洛尼亚	GK	12	Manninger	曼宁格
阿根廷经典	DF	15	Passarella	帕萨雷拉
西汉姆	DF	2	Repka	雷普卡
格拉斯哥流浪者	DF	16	Vanoli	瓦诺利
乌迪内斯	DF	23	Pierini	比尔里尼
国际米兰	DF	15	Adani	阿达尼
博洛尼亚	DF	5	Moretti	摩雷蒂
AC米兰	MF	10	Rui Costa	鲁依.科斯塔
巴西经典	MF	8	Socrates	苏格拉底
巴西经典	MF	15	Falcao	法尔考
帕尔马	MF	10	Morfeo	莫菲奥
阿根廷经典	MF	4	Bertoni	贝托尼
乌迪内斯	MF	31	Rossitto	罗西托
国际米兰	MF	6	C.Zanetti	C.扎内蒂
切沃	MF	8	Baronio	巴罗尼奥
意大利经典	MF	9	Antognoni	安东诺尼
澳洲	MF	4	Okon	奥孔
隐藏球员	MF	——	Di Livio	迪.利维奥
隐藏球员	MF	——	Effenberg	埃芬博格
隐藏球员	MF	——	Dunga	邓加
布雷西亚	FW	10	Roberto Baggio	巴乔
国际米兰	FW	10	Adriano	阿德里亚诺
塞黑	FW	23	Mijatovic	米贾托维奇
意大利经典	FW	20	Rossi	罗西
意大利经典	FW	22	Mancini	曼奇尼
本菲卡	FW	21	Nuno Gomes	努诺.戈麦斯
隐藏球员	FW	——	Batistuta	巴蒂斯图塔

罗马经典球员一览 AC Roma

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
拉齐奥	GK	1	Peruzzi	佩鲁齐
拉齐奥	DF	2	Colonnese	科隆尼塞
拉齐奥	DF	11	Mihajlovic	米哈伊洛维奇
隐藏球员	DF	——	Zago	扎戈
AC米兰	MF	2	Cafu	卡福
巴西经典	MF	5	Cerezo	塞雷佐
巴西经典	MF	15	Falcao	法尔考
布雷西亚	MF	32	Di Biagio	迪.比亚吉奥
皇家马德里	MF	6	Helguera	埃尔格拉
乌拉圭	MF	23	Guigou	吉古
国际米兰	MF	6	C.Zanetti	C.扎内蒂
贝蒂斯	MF	20	Assuncao	阿松桑
博洛尼亚	MF	16	Nakata	中田英寿
喀麦隆	MF	15	Wome	沃姆
隐藏球员	MF	——	Di Livio	迪・利维奥
意大利经典	FW	16	Conti	孔蒂
德国经典	FW	19	Voller	沃勒尔
隐藏球员	FW	——	Batistuta	巴蒂斯图塔

马赛经典球员一览 Marseille

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
克罗地亚	GK	1	Pletikosa	普莱蒂科萨
曼联	GK	1	Barthez	巴尔特斯
摩纳哥	GK	1	Porato	博拉托
利兹联	DF	6	Z.Camara	祖马纳.卡马拉
切尔西	DF	6	Desailly	德塞利
切尔西	DF	13	Gallas	加拉斯
法国经典	DF	8	Tresor	特雷索尔
曼城	DF	4	Van Buyten	范布伊滕
埃弗顿	DF	20	Yobo	约博
隐藏球员	DF	——	Leboeuf	勒伯夫
塞尔塔	MF	22	Luccin	卢辛
波兰	MF	11	Swierczewski	希维尔切夫斯基
法国经典	MF	12	Giresse	基雷斯
法国经典	MF	14	Tigana	蒂加纳
阿森纳	MF	7	Pires	皮雷
英格兰经典	MF	11	Waddle	沃德尔
热刺	MF	11	Dalmat	达尔马
隐藏球员	MF	——	Deschamps	德尚
隐藏球员	MF	——	Stojkovic	斯托伊科维奇
巴西经典	FW	17	Jairzinho	亚尔津尼奥
法国经典	FW	7	Cantona	坎通纳
法国经典	FW	17	Papin	帕潘
柏林赫塔	FW	10	Marcelinho	马塞利尼奥
德国经典	FW	19	Voller	沃勒尔

摩纳哥经典球员一览 Monaco

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
曼联	GK	1	Barthez	巴尔特斯
巴塞罗那	DF	4	Marquez	马奎斯
巴黎圣日门	DF	13	Cubilier	库比列尔
巴黎圣日门	DF	24	Pierre Fanfan	方方
利物浦	DF	18	Riise	里瑟
波尔多	DF	6	Jurietti	尤列蒂
法国经典	DF	2	Amoros	阿莫罗斯
拜仁慕尼黑	DF	2	Sagnol	萨尼奥尔
尤文图斯	DF	21	Thuram	图拉姆
马赛	DF	5	Christanval	克里斯坦瓦尔
智利	DF	5	Contreras	孔特拉斯
罗马	DF	2	Panucci	帕努奇
切尔西	MF	17	Petit	佩蒂
拉齐奥	MF	6	Dabo	达博
阿根廷	MF	24	Gallardo	加拉多
国际米兰	MF	8	Lamouchi	拉姆奇
富勒姆	MF	5	Legwinski	莱文斯基
富勒姆	MF	17	Djetou	杰图
埃弗顿	MF	21	Nyarko	尼亚科
隐藏球员	MF	——	Scifo	希弗
阿森纳	FW	14	Henry	亨利
尤文图斯	FW	17	Trezeguet	特雷泽盖
隐藏球员	FW	——	Klinsmann	克林斯曼

阿积士经典球员一览 Ajax

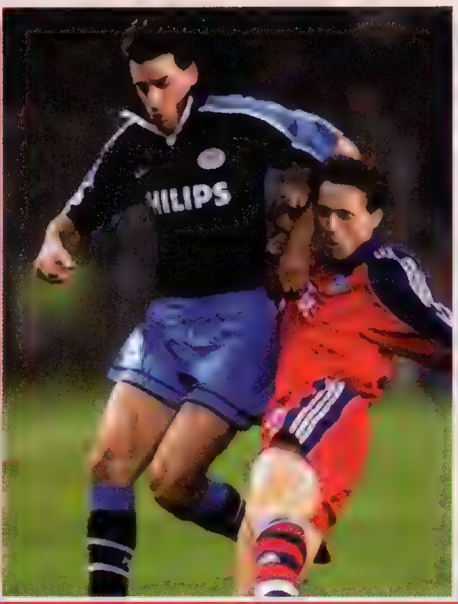
国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
富勒姆	GK	1	Van der Sar	范德萨
巴塞罗那	DF	2	Reiziger	雷齐格
多特蒙德	DF	28	Bergdolmo	贝格多尔莫
切尔西	DF	42	Bogarde	博加特
格拉斯哥流浪者	DF	5	Frank de Boer	弗兰克.德.波尔
荷兰经典	DF	17	Rijkaard	里杰卡尔德
荷兰经典	DF	4	R. Koeman	R.科曼
罗马	DF	4	Chivu	齐沃
AC 米兰	MF	20	Seedorf	西多夫
巴塞罗那	MF	3	Davids	戴维斯
尼日利亚	MF	16	Oliseh	奥利塞赫
格拉斯哥流浪者	MF	14	Ronald de Boer	罗纳德.德.波尔
荷兰经典	MF	7	Vanenburg	范恩伯格
荷兰经典	MF	8	Muren	姆伦
隐藏球员	MF	——	Michael Laudrup	M.劳德鲁普
巴塞罗那	FW	9	Kluivert	克鲁伊维特
巴塞罗那	FW	11	Overmars	奥维马斯
切尔西	FW	30	Gronkjaer	格伦夏尔
波尔图	FW	77	McCarthy	麦卡锡
阿森纳	FW	10	Bergkamp	博格坎普
阿森纳	FW	25	Kanu	卡努
格拉斯哥流浪者	FW	7	Arveladze	阿尔维拉泽
马赛	FW	9	Mido	米多
国际米兰	FW	7	Van der Meyde	范德梅德
荷兰经典	FW	12	Van Basten	范.巴斯滕
荷兰经典	FW	14	Cruyff	克鲁伊夫
荷兰经典	FW	9	Neeskens	内斯肯斯
隐藏球员	FW	——	Babangida	巴班吉达

波尔多经典球员一览 Bordeaux

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
法国经典	DF	8	Tresor	特雷索尔
俄罗斯	DF	2	Smertin	斯梅尔金
拜仁慕尼黑	DF	3	Lizarazu	利扎拉祖
马赛／曼城	DF	2	Sommeil	萨默埃尔
富勒姆	DF	18	Bonnissel	博尼塞尔
法国经典	MF	14	Tigana	蒂加纳
法国经典	MF	12	Giresse	基尼斯
皇家马德里	MF	5	Zidane	齐达内
富勒姆	MF	5	Legwinski	莱文斯基
云达不莱梅	MF	10	Micoud	米库
隐藏球员	MF	——	Deschamps	德尚
隐藏球员	MF	——	Scifo	希弗
巴黎圣日门	FW	9	Pauleta	保莱塔
法国经典	FW	17	Papin	帕潘
阿森纳	FW	11	Wiltord	威尔托德

PSV 埃因霍恩经典球员一览 PSV

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
拉齐奥	DF	31	Stam	斯塔姆
荷兰经典	DF	4	R.Koeman	R.科曼
巴塞罗那	MF	8	Cocu	科库
荷兰经典	MF	20	Wouters	沃特斯
荷兰经典	MF	10	Gullit	古力特
荷兰经典	MF	7	Vanenburg	范恩伯格
芬兰	FW	11	Kolkka	科尔卡
皇家马德里	FW	9	Ronaldo	罗纳尔多
曼联	FW	10	Van Nistelrooy	范.尼斯特鲁伊
荷兰	FW	18	Zenden	岑登
隐藏球员	FW	——	Romario	罗马里奥



道歉启示

由于印刷厂的失误，导致上期部分彩色图片被印成黑白的，特别是 84 页《WE7I》栏目中的“阵型配合研究”，战术阵型的图片的影响特别严重，本刊特此致以十万分的歉意，望各读者原谅，下面是“阵型配合研究”的原图

使用身高力壮的 POST PLAYER
使用阵型 4-5-1B

决定力极高的神射手
使用阵型 3-5-2B

拥有飞び出し的后上杀手
使用阵型 4-4-2B

破坏力强的边线攻击
使用阵型 4-4-2A

提升拦截力以保持控球权
使用阵型 3-6-1B

大攻略

● ARUZE ● 2004年2月19日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 58KB ● 6800日元 ● http://www.shadowhearts.net/ ● 8M记忆卡 DUAL SHOCK2

SHADOW HEARTS II
Text : MINAMOTO Design : MW

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

攻略六

わくらばの城

名字	升天方法
ダースイ	把福引失败时取得的一个"テッシュ"交给他
セルジュ	与ルアーブル的うみねこ亭(店铺)附近的女婆婆谈话
ルドヴィック	福引3次
カズナ	与パリ大圣堂ジャンク屋前的男人谈话
名前忘れた人	外人墓地
教授	1.与カンヌ海滩上的爷爷谈话→2.返回教授的场所，接连两次与教授谈话→3.到ロジャー家与他谈话，决定前去拿取ヒロエグリフ→4.在ネアメ地下遗迹内取得ヒロエグリフ，然后再返回教授那里

ソウルドロップ SOUL DROP

入手场所	备注
ワインセラー	LUCKY BOX 第二阶段的景品
外人墓地	左侧老人家右边第二个白色的墓地
犬神の里	入口前的小屋里较难发现的宝箱中
ドンレミ教会	祭坛左上方
横滨市街	最初藏人居住的家，左上方隐藏的宝箱
ギョレメの谷	贤者死后从トーマス手上得到

最终融合取得法

ネオアモン

DISC 2飞空艇修复后，与フィレンツェ之町喷水池附近的肥胖男人谈话，接着起程前往チフォージュ城。在城内把ネオアモン击倒，从而取得其魂魄。

狩天童子

在鞍马之狗笼内拿取"无明狼"后离开，接着再次进入迷宫并离开，然后到犬神之里与关谈话

天凯王

1.所有融合属性已达到MAX，其次必须已得到ネオアモン和狩天童子。

2.在最后迷宫"铜铎"内的SAVE点进入内心世界"GRAVE YARD"与ジャンヌ见面，在宿命树根部附近取得"再生の雫"。

3.拿着它打开一直关闭着的门。

隐藏迷宫

名称	出现方法
チフォーツェ城	故事终段到フィレンツェ与喷水池附近的肥胖男人谈话。
シュバルツバルト	故事终段到ルアーブル的うみねこ亭(小店铺)与醉酒男人谈话。
人形の馆	故事终段到横滨市街SAVE点附近与穿着西服的人谈话。
ネアム地下遗迹	故事终段到ロジャー的家将エミグレ文书交还。
鞍马の狗笼	故事终段到犬神之里与关谈话。

最强武器与防具

"ウル"

道具名	入手方法
鹤の爪	完成ネアム地底事件后，从罗渣身上接受根性のスピンリング
ヘルライダース	1.在カンヌ小码头附近与两名小孩子谈话→2.与ペトログラード地下水道附近的老婆婆谈话→3.与シャンゼリゼ弯腰的男人谈话→4.与カンヌ楼梯长椅附近的男人谈话→5.前往サントマルグリット岛罗渣被幽禁的场所

"カレン"

道具名	入手方法
デュランダル	サントマルグリット岛地下，发生升天EVENT
クルツグランゼ	步数计累积达1万步
マタハリの胜负服	在ウェールズ从罗渣手上取得マルガリータ

"ゼベット"

道具名	入手方法
赤い系	人形の馆BOSS战后
道化のインバネス	试练全部通过

"ブランカ"

道具名	入手方法
ノーチラス	教授升天EVENT时，カンヌ海边出现
ローズボンテージ	福引员の.1的景品
グラン・はてな	リングの塔100层

"ルチア"

道具名	入手方法
ネメシス	将秘密文书交给マルガリータ或ジャンク屋以50万买入
ステラステート	铜铎2层
花嫁のアルニタム	シュバルツバルト攻略后与カルラ谈话，之后与サウサンプトン的ロレンス会面

"アナスタシア"

道具名	入手方法
ゴールデンエンゼル	收集5个シルバーエンゼル，拿去エドガー的店铺
シルバーエンゼル	1.エルミタージュ城与ベロニカ发生BOSS战的场所→2.犬神の里→3.崇拜者の试练1→4.人形の馆2楼最入的房间→5.日本桥给予ビルダーカード的人，完成ビルダークイズ
祈りのプラーティ	故事终段在エルミタージュ城从アレクサンドリア皇后手上取得红叶乃一重羽织 狩天童子解放后，犬神の里藏人的母亲

"藏人"

道具名	入手方法
无明浪	鞍马の狗笼BOSS战后
鬼のふんどし	铜铎

汉祭り

层数	参战角色	注意事项
93 层	蔵人	发出ファストリング攻击
94 层	ゼベット	发动猛毒攻击，使用シールド能够减低受伤程度
95 层	ルチア	发动アップリング
96 层	カレン	—
97 层	ブランカ	发动 SP DOWN 攻击
98 层	アナスタシア	发动即死攻击
99 层	ウル	—
100 层	ヨアヒム	与グランガマ战斗

モンスタークイズ(MONSTER QUIZ)

●故事终段在横滨市街右端照相馆前

问题	答案
アスタロトの負の力が具现化した…	犬
アルデンヌの森のモンスター…	头盖骨
ベロニカの召还する双子の使い魔…	ボルックス
ベロニカの召还したモンスター“ムルソー”…	お酒
ベロニカがペットとして作り出した合成兽…	ドーベルマン
死者の回廊に登场するジル…	少女
レニ率いる秘密结社の构成员…	レニ
ロシアを袭ったモンスターベリュトン	シカ
富死山に登场するモンスター…	1本
ロンダの废坑に登场するタムズ…	サソリ
暗杀部队の精锐“鉄の爪アドミラル”…	赤い布饰り
外人墓地の异界に登场する…	べらべら
藤原博士が自ら操纵して登场した…	富狱
イーラルフラームの抗体の…	ギークフィラリア
ドンレミ村に登场するボムマル	カモ
ルアーブルの町で角材を持って登场した…	チンピラ
マンマリアーラ岛で登场するカトリーヌ…	毒蛾
マンマリアーラ岛で饲われている…	アンドレ
战舰三笠に登场する铁奇兵队…	赤城
战舰三笠に登场する帝国陆军开发の…	竹秋

船展クイズ(船长 QUIZ)

●故事终段战舰三笠的船长室

问题	答案
ウルの武器“ファントムクロー”…	正体不明の骨
カレンがゼベットに贷してもらった…	フルーレヴィユ
ゼベットの武器“フィルキュレイブレ”…	铜
ブランカの武器で世界砥石百选に…	フェットストーン
ヨアヒム用の武器“ティンバM”とは…	角材
ルチア用の武器で满月の绘柄が…	ルMナビエーナ
アナスタシアの武器“ブルーサーペント”…	爬虫类
次のうち MP を回复してくれるアイテムは…	マナリーフ
魅惑の男性专用装备“汉布”…	攻击力アップ
福引のはずれティッシュ1つ何枚入り…	8
次のうち毒を防いでくれるアイテムは…	贝壳の腕轮
次のうち石化を防いでくれるアイテム…	水镜の腕轮
次のいち即死を无效化してくれる…	レオナルドベア
ヒットエリアが消える代わり攻击力が2倍に…	心眼
Pow をアップさせる心の刻印…	天使
キャラクターの正气度を表す SP…	魂の刻印
气绝したきゃらの HP を回复してくれる…	慈爱の护符
いつもお世话になっている回复アイテム…	ダフネの果实
福引券を持っていると福引きせてくれる…	世界福引协会

ビルダークイズ(BUILDER QUIZ)

●故事终段日本桥公园睡醒的山口

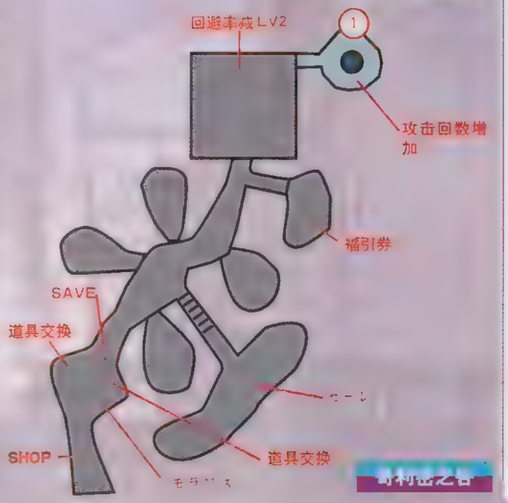
问题	答案
日本代表ビルダー，ミスターサムライ…	オガサワラ
ラストサムライ，オガサワラあにき…	赤
ドイツ代表ビルダーのオリバー先生…	产妇人科
ミスタードクトル，オリバー先生…	カルテ
アメリカ代表ビルダーのオブライエン…	アフロ
人气のミュージシャン，オブライエン…	サックス
イタリア代表ビルダーのミッコリさん…	シエフ
オーナシエフのミッコリさん…	フライパン
インド代表ビルダー，ミスタープロレス…	黑
ちょっぴりシャイな假面のレスラM…	カレM
スペイン代表ビルダーのエンリケ兄さん…	赤い风
最强のマタドール，エンリケ兄さん…	バラ
ロシア代表ビルダーのカルビンさん…	バレリーノ
凄腕バレリーノのカルビンさん…	白鸟の湖
イギリス代表の凄腕探偵ビルダー…	アシエリー
凄腕探偵のアシエリーさん…	本を读む
フランス代表ビルダーのマルセルさん…	ソムリエ
世界一でかいソムリエ，マルセルさん…	ワイングラス
ビルダーカードに登场するビルダー达の中で…	2人
世界のビルダーを集めたビルダーカード…	1人

结社始创人

胡诺等人逃出皇宫后首先与罗渣会合，此刻他们藏身于“Petrograd”市街的钟表店内，经商量后罗渣提议大家前去名叫“哥利密之谷(ギョレメ)”的地方，因为据说“SG团”的始创人约威斯(ヨウィス)就在那里，相信从他身上可以调查出有关莱斯布根拥有强大力量的秘密。不久，一行人依照罗渣的指示抵达“哥利密之谷”，而在山谷的入口处，意想不到的是再次遇见探险家汤马士。

此刻汤马士将自己真正身份说出，原来他是英国情报部的人，真名是“爱德华·罗伦斯(エドワード·ロレンス)”。交谈过后，胡诺等人进入山谷内与约威斯会面，途中遇上名叫沙拉(サラ)的女子，她自称是所罗门王的侍女，其使命是通过试练找出继承“所罗门王”力量的人。“所罗门王的试练”分成好几个级别，情况与斗技场一样，只要依照规则顺利通过试练，就可以得到一些珍贵的物品。

一直走到地图位置“1”的场所，与约威斯会面后得知莱斯布根本来是他的弟子，后来与魔神“亚斯莫迪奥司(アスモデウス)”结下契约，得到力量后便开始实行自己的野心计划 首先将约威斯和他的朋友驱逐出去，然后篡夺结社首领之位。约威斯告知当中他的朋友为了阻止莱斯布根的野心，曾引起一场改变星体未来的战争，而他的朋友就是亚鲁巴特·西蒙(アルバート·サイモン)枢机卿。要想击败魔神，就只有堕天使“艾斯达罗(アスタロト)”加破坏神“亚蒙(アモン)”的力量才行。其后约威斯提出一个试练要求，成功通过的话能够使胡诺重获“亚蒙”的力量。

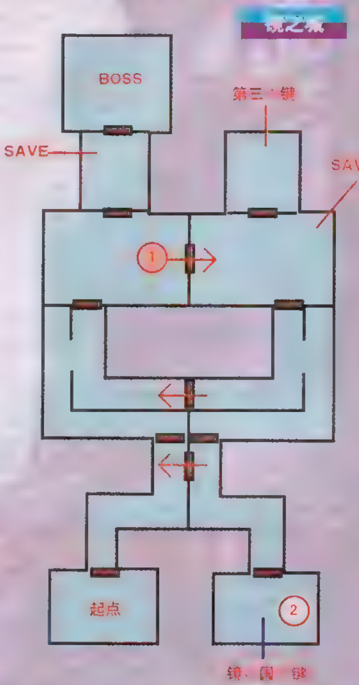


哥利密之谷

破坏神之魂

胡诺再跟约威斯谈话后，随即与嘉玲一起进行试练，二人首先来到胡诺的内心世界“GRAVE YARD”，走入北面的大门后遇上小女孩珍露，她仍然在寻找解除寄生树封印之法。经另一大门进入“镜之城”迷宫的起点位置，这个迷宫的设计比较简单，基本上分为左右两边，地图上箭头位置通往另一边的镜子出口，不过每次经过这些出口都要和自己的影子战斗。

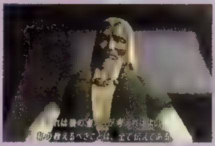
胡诺等人首先经位置“1”的镜子出口进入另一边地区，接着经过转折的走廊来到位置“2”的房间，从宝箱内取得一条“镜之国之键”。之后朝着位置“1”方向走，利用刚才得到的锁匙打开BOSS前的大门，在房间内走近地面的魔法阵，破坏神“亚蒙”随即从镜子中走出，马上进入交战状态。顺利地将“亚蒙”击倒之后，胡诺在镜子里碰上一位故友“西蒙”，想不到此刻二人能够休闲般地倾谈起来。



BOSS 战

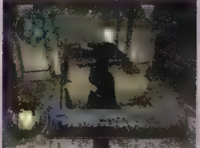
无属性的“亚蒙”拥有765点HP值，本来不算太高，不过由于本次参与战斗的成员只有胡诺和嘉玲，加上“亚蒙”的攻击力颇强，因此难度便也随之而增加。战斗策略方面仍然以连携攻击为主，建议嘉玲使用剑技中的“ゲシュペンスト”，配合胡诺的物理攻击，经过多次连续攻击后，相信就能够取胜，当然在适当时间需要进行回复补给。

潜入皇宫

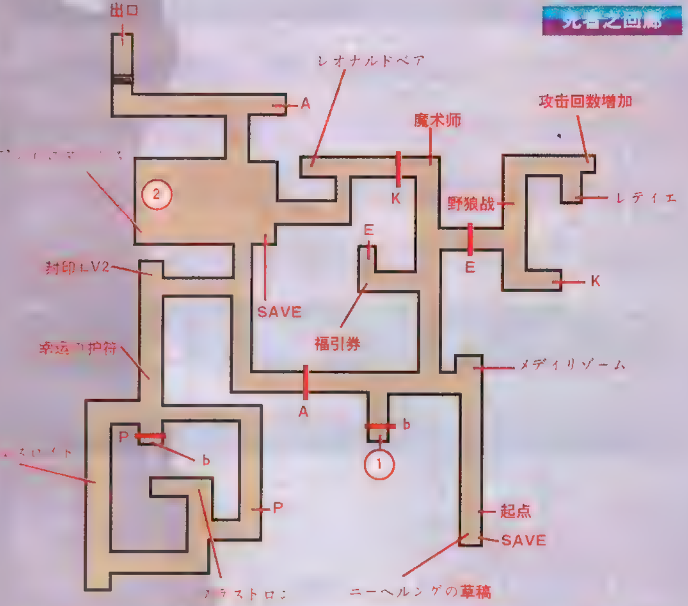


画面一转，尼古拉斯向莱斯布根报告了与日本方面的交涉情况，期间尼古拉斯被责怪留下尼里一人战斗，而导致他战死的结果。另一方面，胡诺和嘉玲回到现实世界之中，约威斯身体状态急转直下，似乎已快要离开人世了，胡诺等人立即走到教堂前的房间内探望他。约威斯临终前告诉大家，堕天使艾斯达罗之魂已经与人订下契约，相信日后那个人便会出现。

与此同时，Petrograd正举行盛大的庆典，目的是欢迎俄罗斯皇帝“柏尼特(パレード)”凯旋归来。这时胡诺等人决定偷偷进入皇宫内，得到一名侍从帮忙，一行人在之前莱斯布根和陌生人会面的场所找到一条秘密通道“死者之回廊”。顺带一提，途中胡诺再次进入内心世界，从小女孩珍露口中得知，只要找到“SOUL”形状的物体(SOUL DROP)，之后再次调查各属性怪物的石碑，就会得到更强的力量。

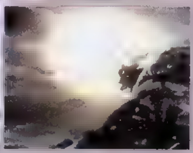


“死者之回廊”内的路线虽然四通八达，不过沿途多处位置都被铁闸门阻隔开，每个铁闸上都刻有一个文字，只要拉动相同文字的把手，就可以令铁闸门打开，方法非常简单。参照地图上的铁闸与把手位置，相信走遍整个迷宫也非常容易。首先来到位置“1”拿取名叫“シルバーロケット”的道具，然后走到位置“2”将此道具归还给棺木内的死者，出口的大门便会打开，经该处成功地进入皇宫里面。

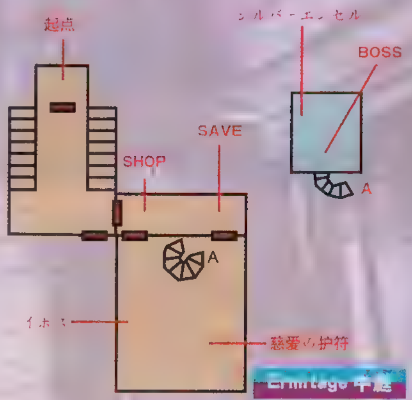


阴谋揭穿

皇宫内的庆典正式举行，期间莱斯布根派出手下刺杀皇帝，幸好胡诺等人及时赶来迎救，皇帝才侥幸避过这一劫。公主爱娜达丝亚随即把之前拍下的莱斯布根和刺客会面的照片交给父王，就这样揭露出了莱斯布根的野心计划。莱斯布根使出魔法引起猛烈的爆发，强光闪过后他已乘机逃去，胡诺等人立即从后面追了上去。



经楼梯来到下层起点位置，最后来到设有螺旋楼梯的中庭，差不多同一时间，敌人派出巨型飞空艇投掷炸弹，皇宫一瞬间就变成了火海。一行人沿着螺旋楼梯向上走，途中大约经过三次喽罗战，来到天台上发现贝洛莉嘉和莱斯布根，贝洛莉嘉为了保护首领，独自抢上前挑战胡诺等人。战斗结束后莱斯布根企图乘坐飞空艇离去，眼见此危急情况，胡诺立即变身成“亚蒙”飞到半空中追赶，结果成功地将飞空艇击落，而且还把莱斯布根的防护罩摧毁。然而莱斯布根并未因此而倒下，他发挥出魔神力量的最大极限，令一座古怪的巨大堡垒升到空中。



BOSS 战

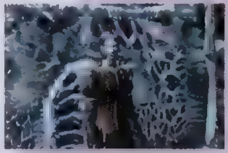
怪物化的贝洛莉嘉拥有HP2380点，算是相当之高的，本身是水属性，她懂得使出带有即死效果的攻击，所以战斗之前最好替各成员装备上防御道具“レオナルドペア”。接下来只要使用多人连携攻击，并在适当的时候进行回复，要在战斗中取胜只是时间问题。

魔神末日

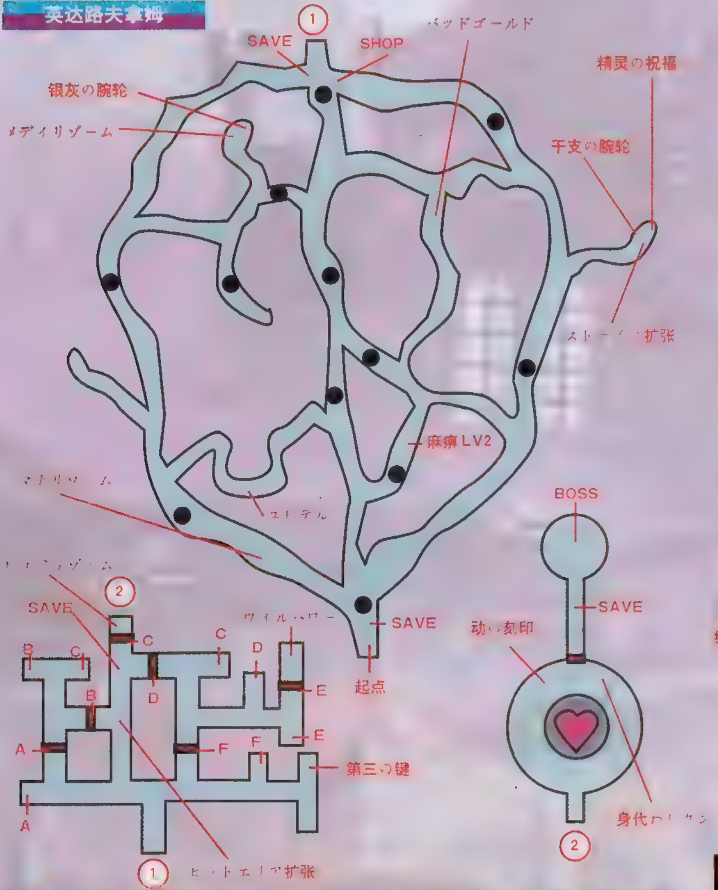
一行人先行返回宫殿内商议对策，接着走出城外准备主动向敌人进行攻击。与此同时，莱斯布根与尼古拉斯在空中堡垒内会面，交谈之中尼古拉斯竟敢取笑首领打不过胡诺，为何他有如此胆量呢？画面返回到胡诺等人身上，离开城市后向着堡垒“英达路夫拿姆（イーダルフラーム）”进发。首先来到血管般的地带，要通过此区域其实非常简单，只要留意每当碰上地图圆点位置的“卵”便会进入战斗。

从起点开始，沿途收集各种各样的道具，经位置“1”的出口到达另一地带，这个地区的情况与之前的“死者之回廊”差不多，需要按动分布在各处的开关把封闭的门户打开，留意“C”位置的门户需要按动两个开关才会开启，最后经位置“2”的出口到达下一个区域。刚步入一个面积较大的房间时，便要接连受到怪物两次袭击，蛇状的敌人拥有HP值700点，光属性，基本上不难对付。

把蛇怪消灭后，房间内的巨大物体立即枯萎，一行人继续往后方走，终于再度与莱斯布根碰上，双方交谈过后战斗也马上展开。莱斯布根在战败后告知尼古拉斯已返回梵蒂冈的艾普拿塔，目的是打算将封印在塔内的怨念释放出来。其后随着莱斯布根的死去，空中堡垒也逐渐瓦解，胡诺等人乘坐飞行艇赶往梵蒂冈去。

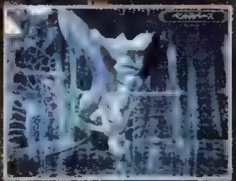


英达路夫拿姆

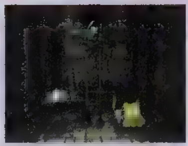


BOSS战

对手是怪物化的莱斯布根，无属性，HP值是2880点。本次敌人除了攻击力和体力较高外，其物理攻击能够减去SP值，因此整个战斗过程中必须留意各成员的状况，当然原本SP值较低的嘉玲需要特别注意。其次，应付策略上没有特定的方法，胡诺变身成“亚蒙”可以提高战斗力，配合其他成员一起使出连携魔法，要想取胜绝对不成问题。

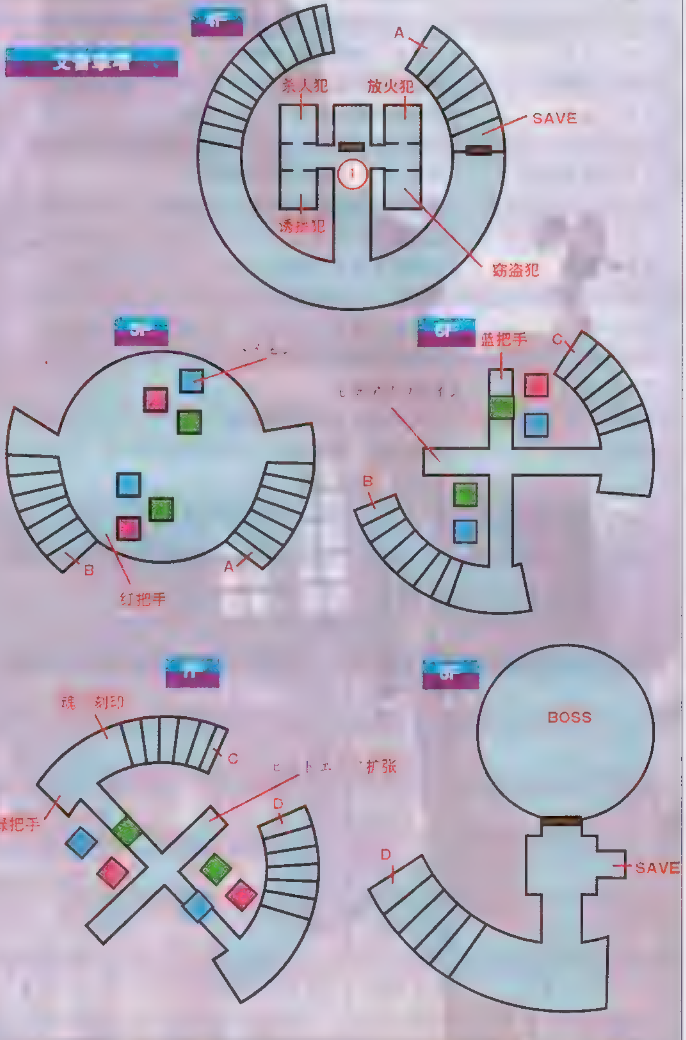


向帝都进发



不久后，一行人已抵达艾普拿塔，最初塔内的情况与之前一样，不过来到“4F”却发现通往上层的楼梯被封锁了，需要先解开位置“1”的天秤机关才行。方法很简单，首先收集这层的四件“分铜”，然后把“放火犯”和“杀人犯”的分铜放在天秤上，封锁就会自动解除掉。继续来到“5F”，这一层直到“7F”之间都有升降机设置，拉动墙上的把手可以改变其升降。

最理想的路线是首先把“5F”的把手向上拉，然后一直走到“7F”拿取道具，接着将“7F”的把手向下拉，返回“6F”将把手向下拉，回到“5F”调查降下的升降机会发现“パイモン”，最后来到“7F”将把手向上拉，这样通往“8F”的路便会完成。进入“8F”最后方的房间，尼古拉斯已在等待着众人的到来，双方交谈期间尼古拉斯竟然把塔内的怨气释放到外界，胡诺等人已来不及制止了。战斗结束后“加藤”突然出现，由于日本与俄罗斯已结盟，所以他决定把拥有俄罗斯皇族血统的尼古拉斯带回帝都。



BOSS战

化身成堕天使的尼古拉斯拥有3040点HP值，无属性，懂得使出强力的攻击魔法，而其中一招能够减低我方成员的特殊攻击力。基本上这次对手除了体力比较多之外，没有其他特别难应付的，战斗之前替各成员装备上防御攻击魔法的“アークバリア”能够有效减低受伤程度，接下来集中以连携魔法攻击，只要留意HP和SP的回复，便足以战胜敌人。

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

攻略七

RING 之魂

场所	备注
アポイナの塔（第一次）	自然取得
シャンゼリゼ地下铁	进入 3 条分叉路线的左边一条，直线向前走到尽头
ルアーブル	うみねこ亭附近的大树
ロンダの废坑	乘坐最初出现的升降机而下，第一个拐角处
ウェールズ	离开罗渣家后沿着右边墙壁搜索
マンマリアーラ岛	右边放置“てんびん”、“おひつじ”石板的房间
ネアム地下遗迹	设有 SAVE 点与 SHOP 的房间内
サントマグリット岛	在制造锁匙的囚犯附近有一条楼梯，经该处到达下层房间
死者の回廊	从野狼战发生的场所往上走，第二个弯角处
アポイナの塔（第二次）	最初传送点的附近
横滨市街	从地图左边进入街道内，左边第一个路口的右边
战舰三笠	起点左边的后方位置
外人墓地	起点下方附近
犬神の里	上方黄色花与宝箱的附近
不死山	最初放置“赤玉晶”，SAVE 点附近放置“青玉晶”，传送后一直向前走

所罗门王之键 2

早前在攻略中曾为大家介绍过有关“所罗门王之键”的内容，当时古代地图上仍有好几个灰色数字的纹章未得到确认，本次把余下的资料全部公开。

No.	纹章名	分类
2	アスモデウス	破坏の城
3	アモンヒート	破坏の城
4	アストロ	破坏の城
5	ガアプ	破坏の城
6	バアル	破坏の城
7	サミジナ	终末の墓场
8	グラシャラボラス	终末の墓场
10	ブネ	终末の墓场
49	ヴァレフォーレ	财宝の砦
50	ケメイエス	财宝の砦
52	シャックス	财宝の砦
54	デカラアビア	财宝の砦
57	マルファス	财宝の砦

No.	纹章名	分类
58	アムドゥシアス	英知の泉
60	ヴァプラ	英知の泉
61	ヴィネ	英知の泉
62	ヴァラク	英知の泉
63	オリアズ	英知の泉
64	グシオン	英知の泉
65	ソラス	英知の泉
66	オベリウス	英知の泉
67	ブエル	英知の泉
68	フォラス	英知の泉
70	マルバス	英知の泉
72	ロノヴェ	英知の泉

神秘少年剑客

由于尼古拉斯把艾普塔内的邪气释放，因而引发起世界性的战争。与此同时，胡诺等人为了消灭寄存在尼古拉斯体内的“堕天使艾斯达罗”，于是一直追踪正在归国途中的加藤特佐，故事的舞台也转向极东的帝国。一行人在飞行途中发生了坠机意外，所以迫于无奈来到名叫“横滨宁加（レンガ）仓库”的地方，在罗渣修理飞行机期间，受伤的胡诺也需要休息一下。

这时布兰卡独自走出货仓外查看四周的情况，一直走到 SAVE 点附近时，发现一名穿着日本服装的少年被几名手持枪械的士兵包围，不一会儿双方便已进入战斗状态。该少年的实力相当强，很轻易地就已把对手全部消灭，但是另一群敌兵随即赶到，布兰卡决定出手协助（加勢してやる）。经过三场战斗之后，少年匆匆地跑到位置“1”，看见一名中年男人和小女孩被士兵围困，少年立即抢上前迎救。轻松将敌人消灭后，大家在交谈期间，才发觉少年对中年男子和小女孩非常尊重，似乎他们是主仆的关系，而且那名男子的身份应该也不简单。画面一转，胡诺已休息完毕，当发现布兰卡失踪时，一行人决定出外寻找。在货仓内不见布兰卡影踪，胡诺等人唯有前往“横滨市街”继续搜索。

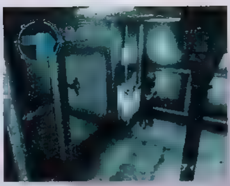
横滨宁加仓库

拯救行动

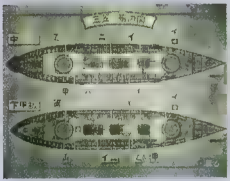
胡诺等人来到“横滨市街”，很快就在街上遇见布兰卡，正当准备走上前会合之时，一辆汽车高速驶来，接着车上走出一名士兵，强行把小女孩带走了。虽然少年剑客已跑上前制止，不过在对方的火力支援下还是无法靠近。对方得手后立即离开，布兰卡独自跟随其后追了上去。众人在中年男子的家里集合，交谈期间布兰卡带着小女孩的一把梳子回来，换言之就是已找到了敌人基地的位置。胡诺等人决定前去救出小女孩时，中年男子吩咐少年剑客给予协助。以下是在横滨市街内取得的道具，“ソウルドロップ（中年男子家里）”、“福引券（阳阳轩的角落）”、“アムドゥシアス（雪糕屋前的宝箱）”、“Mr.ドクトル（SHOP 右边丸藤屋的帐篷下）”、“攻击回数增加（从地图左边进入，最初路口向左转的右边民家“单武”墙壁附近）”、“太阳（单武的后门）”。

依照布兰卡的指引，胡诺等人来到敌人藏身之所“战舰・三笠”内，经过商议后决定分成两组在舰上展开搜索，胡诺带领其中一组，另一组跟随藏人（少年剑客的名字）行动。两组成员的搜索次序如下，藏人取得“保安键・壹”后插

入位置“1”的“ロ”锁匙孔，然后转换到另一组行动。胡诺取得“保安键·贰”之后插入位置“2”的“イ”锁匙孔，最后走过“ロ”的大门后转换为另一组行动。



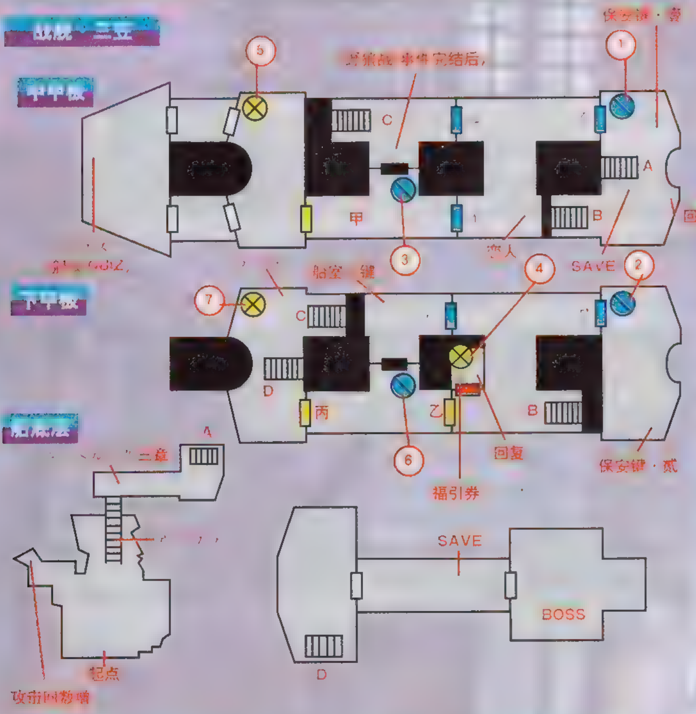
回到藏人这边，把插在“ロ”锁匙孔上的钥匙拔出后插入位置“3”的“ハ”锁匙孔，接着转换为另一组行动。胡诺拿取“船室の键”后进入位置“4”的房间内拉动“甲”的把手，然后转换为另一组行动。藏人首先把插在“ハ”上的锁匙拔出，接着拉动位置“5”的“乙”把手，最后再将锁匙插入位置“1”的“ロ”锁匙孔。胡诺先将插在位置“2”的“イ”锁匙孔的锁匙拔出，之后插入位置“6”的“ニ”锁匙孔。藏人先将位置“1”插在“ロ”锁匙孔的锁匙拔出，随即插入旁边的“イ”锁匙孔使面前的大门打开，之后一直向前走，经过“C”的楼梯到达“下甲板”，拉动位置“7”的“丙”把手，最后由“D”楼梯到达“船底层”。胡诺等人也来到位置“7”的房间，与“桥本二等人兵”谈话后进入“船底层”。



两组成员在船底层会合，接着胡诺和藏人合力把面前的大闸门打开，一直走到最后面的房间遇上寺田中佐及数名士兵，双方随即进入战斗状态。顺利地把敌兵击退后，在一个狭小的船舱内终于找到了被捉走的小女孩，此刻才知道小女孩的名字是川岛芳子，而中年男子名叫川岛浪速。就在这时，舰长金田带着水手出现，并且用枪指向胡诺等人。

BOSS 战

此战的对手除了水属性的寺田中佐之外，还有4名喽罗士兵赤城，由于赤城懂得使出令特殊攻击下降的技俩，建议战斗初期立即使用魔法把他们一次解决掉。至于敌首领寺田中佐，他拥有3360点HP，攻击以手中的机枪为主，具有相当大的威力，在应付策略上，只要提高各成员的物理防御力，然后发动火属性连携攻击，要取胜并不困难。

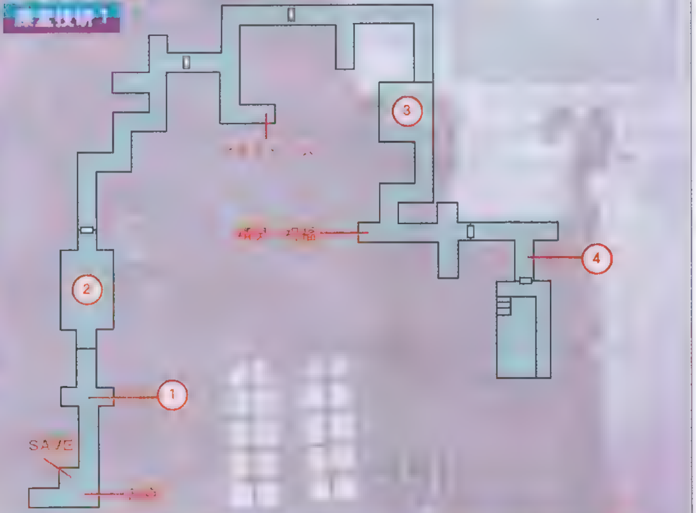


三猿众登场

另一方面，加藤特佐正向上司报告现阶段的情况，当中提到训练3名拥有特殊能力的人员“三猿众”。画面一转出现一名女子，从广播声中得知她的名字叫“樱花”，此人似乎就是帝国训练中的其中一位特殊能力者，现阶段将要进行最后的考验了。从起点开始，刚踏出房间外不久，便马上碰到名叫“飞燕”的男子，他是“三猿众”的成员，樱花的第一个测试考验就是把对方击倒。“飞燕”是风属性，拥有621点HP值，主要使用直接攻击，不过以樱花的实力是很容易应付的。

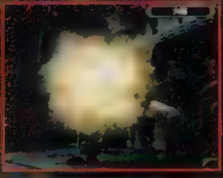
来到位置“2”的范围是另一项的测试，这段路程开始是射击能力的试验，途中不断会有枪靶出现，依照靶上的图案按动○、×、△、□键，就可以将枪靶击毁，留意按错键或击中画上加藤特佐的枪靶会使动作暂时停止，地图位置“3”是另一种枪击测试，需要把30块枪靶击毁，5分30秒内达成才算合格，不过就算超时完成对故事也没有影响。顺带一提，“藤堂技研”内放置着两个宝箱，假如樱花没有取得的话，可以留给以后来到这里的胡诺。

通过射击测试后来到位置“4”，这时会遇上“三猿众”的另一名成员“雷电”，战斗再一次发生，地属性的“雷电”拥有HP 675，主要使用投掷炸弹攻击，与飞燕战斗时一样，以樱花的实力很容易便能取得胜利，接着进入最后的房间内，一台体型巨大的机械人已在等待着“三猿众”。把首领敌人击倒后，加藤特佐前来了解情况。



BOSS 战

对手“装甲骑兵·水无月”的HP值是2500，光属性，主要使用“大炮”攻击，面对这个敌人，战斗时只要使出三人连携攻击产生的魔法，便已可以有效地减去对方的HP，再加上留意各人的体力回复，要取胜绝对不成问题。



补充事项 1

完成“战舰·三笠”的事件后，再次回到舰长室与金田舰长谈话，可以进行被称为“舰长QUIZ”的问答游戏，假如答对全部10道问题，就可以得到“ファラス纹章”，至于答案在前面的攻略中已经列出。另外，战舰·三笠的中甲板中央位置会出现野狼战的对手，对方是一只地属性的木制野狼，HP值是700，攻击带有石化效果，只要预先装备上“水镜の腕轮”便可以解决这个问题。

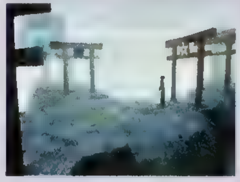
异界墓地

画面转到胡诺等人这一边，由于爱娜达丝亚身上携带着俄罗斯亲善大使的

证明书，所以舰长金田最后把大家释放了。接下来一行人首先返回“横滨市街”的川岛家，交谈后得知川岛浪速此行目的只不过是扫墓，想不到接连受到敌人的袭击。由于担心川岛他们的安全，胡诺等人随后也来到“外人墓地”。刚踏入墓地范围，大家便已感到一种怪异的气氛，走过一座石桥后，在地上印有“图案”的场所发现藏人晕倒在地上。

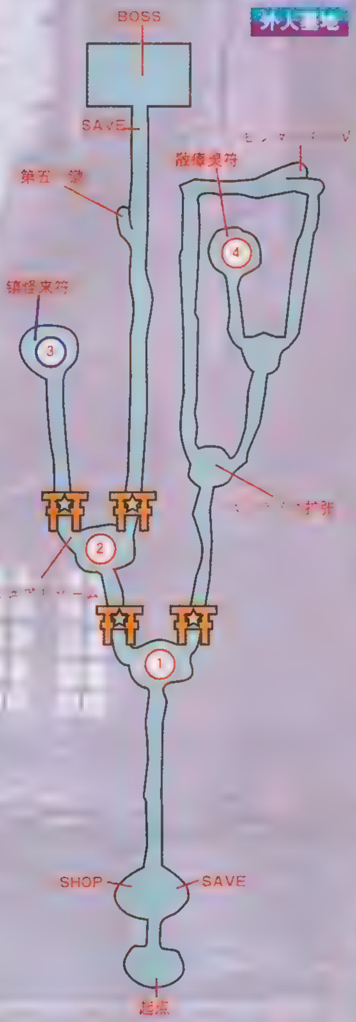
当大家上前察看藏人的情况时，他竟突然变成怪物的模样，并且抢先攻击过来。战斗结束后，藏人终于回复清醒。积比达知道他们正身处异界之内，此刻除了寻找失踪的川岛父女之外，还要设法走出这个地方。顺带一提，藏人懂得被称为“降魔化身术”的特殊能力，效果与胡诺的融合差不多，通过SOUL CHARGE可以提升其LEVEL。

走出异界的方法其实不难，首先留意1、2位置分别有两个“鸟居”，而鸟居上挂着两种颜色的“星形”图案，走入“蓝色星”的鸟居没有任何变化，



但是走入“红色星”的鸟居便会被传送回起点。要解除“红色星”鸟居的咒术，必须借助两种特别的道具。首先穿过左边两个“蓝色星”鸟居，取得名叫“镇怪来符”的道具后，回到位置“1”的“红色星”鸟居前，利用“镇怪来符”能够解除其咒术。之后走到位置“4”取得被称为“散瘴灵符”的道具，用途是解除位置“2”的“红色星”鸟居的咒术。

最后来到BOSS的位置，胡诺等人碰上的是帝国的阴阳师雅蓝，双方立即展开战斗。将雅蓝击退的同时令墓地的异界消失，幸好发现川岛父女也平安无事。众人走到一个墓碑前进行拜祭，川岛浪速告知大家此墓碑是他另一名女儿良子的，她大约在一年前死于上海，芳子只是浪速的养女。听到川岛良子这个名字，胡诺随即想起一名以前认识的人——川岛中佐。

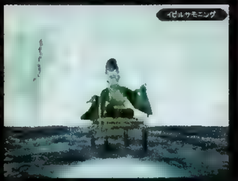


BOSS 战

本次对手是藏人变身成的“月黄泉”，它是一只光属性的怪物，HP值是3600，最常使用的是具有相当破坏力的直线魔法攻击，当中附带降低回避率的效果。应付这只怪物，最好先增加各成员的防御力，然后集中针对其弱点“暗”属性，使出4人连携魔法攻击，经过一段时间后便可将敌人击败。

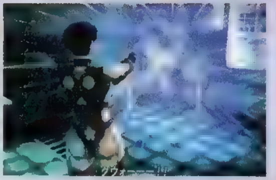
BOSS 战

雅蓝的HP值是3720，暗属性，擅于使用威力强劲的魔法攻击，其中还附带吸收MP的效果。假如各人的特殊防御力不足，相信有可能会陷于苦战中。战斗策略方面，由于对手懂得吸引MP值，因此战斗前最好编入物理攻击力强的成员在队中，在开始时尽快将两只符咒怪物消灭，然后同样发动4人连携魔法针对敌人的属性来攻击，当然期间也要注意各人的HP和MP剩余量。



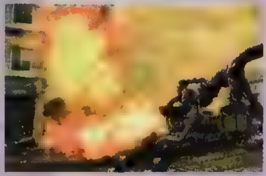
堕天使的力量

另一方面，加藤把尼古拉斯带走的原因终于被揭开了，他利用仪器企图把尼古拉斯体内的“堕天使”力量抽取出来。经过一个月的研究，加藤尝试把抽取出来的部分力量注入到一头野狼身上。不久，野狼变成一只巨大的怪物，并开始发狂地随处破坏，最后樱花利用本身的传送能力把怪物送走。此举令加藤特佐非常不满，立即命令三猿众追查怪物的下落。



这时约亚希姆与爱娜达丝亚因过份空闲，决定离开无响庵前往日本桥逛逛，途中在街道上会找到很多道具，分别有“落雷の塔(十字路口前右边的柱子)”、“ダフネの果实(交差点西北面的大厦入口)”、“マナリファイン(东面公园外出灯柱附近)”、“知の刻印(东面公园里的宝箱)”、“福引券(西面公园入口的墙壁)”、“放送席(西面公园内)”、“ブエル(西面公园右端的树旁)”。

另外，约亚希姆在西面公园会遇上他的师父，进行比试的话可以学懂新的绝技。师父的HP值是880，光属性，由于经过很长一段时间的冒险旅程，约亚希姆的实力已提高了不少，面对师父使用以前同样的招式，应该可以轻易获胜。其后走到东面公园内，胡诺和嘉玲坐在长椅上闲聊着，突然之间在他们的面前出现一头巨大的怪物，胡诺在惊讶之余也觉得很奇怪，因为怪物身上传出一股尼古拉斯的气息。



成功地把怪物“钟馗”消灭后，想不到随即走出一只“小钟馗”，敌人的攻击模式基本一样，不过小钟馗的HP只有244，当然很轻易就能把它解决。其后走出公园向大街方向走，与站在公园对面的嘉玲谈话，选择回答“おお，行くぜ！”后，来到十字路口查看市内的情况。这时一头体型超巨大的“钟馗”正在跟士兵战斗，而三猿众和加藤特佐在附近的大厦上一直观察着怪物的状况。

当胡诺等人准备对付这头巨大的怪物之时，加藤竟然吩咐三猿众出手相助，目的可能是让三猿众看清胡诺等人的实力。三猿众首先经过三次“小钟馗×3”的战斗后，接下来由胡诺等人主力对付“钟馗”。战斗结束后胡诺向加藤追问有关尼古拉斯的事，最终得知尼古拉斯被困在陆军的“藤堂技术研究所”，为何加藤如此轻易地就将此事说出来呢？

BOSS 战

第一次与堕天使力量制造出来的怪物“钟馗”交手，光属性的它拥有1140点HP值，常使出各种具有威力的魔法攻击，而且当中一招带有即死的效果，所以在战斗前最好替各人装备上防御用的“レオナルド”，之后只要联合使出连携魔法，因本次敌人的体力不多，应该很容易就能取得胜利。

BOSS 战

大钟馗的HP值非常高，达到4500之多！除此之外，基本的攻击模式没有变更，为避开它的即死攻击，各成员仍然要装备上防御道具レオナルド。再者，与上次不同，本次参与战斗的成员可以自由选择，可根据玩家自己的喜好来编成。

© Sony Computer Entertainment Inc.

大攻略

● SCEI ● 2003年 11月 27日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 49KB ● 价格 6800日元
● http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/ ● 8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2

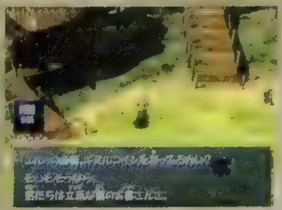
WILD ARMS~Alter Code:F
Text :MINAMOTO Design :SL

禁忌的铸造术

在出发与铸剑师“巴斯姆”会面之前，各人先行探望路迪的情况。

札古：“好不容易终于看到一线曙光。单靠我们努力也不足够，所以，你自己也要坚持到底。我们出发了，路迪……”

走出长老的家，在草地上有两只大猩猩，以丝莉亚的“GOODS”与它们谈话，其中一只会协助进行SAVE，而另一只可替各人回复(效果与宿屋一样)，不过每次回复需要消耗一枚“ギミルコイン”。除此之外，草地上还站立着名叫“テクスタ”的村民，只要将特定数目的“ギミルコイン”交给他，能够换取几种珍贵的道具，包括“ラッキーカード(5)”、“HP アップ 1(30)”、“ギャラコロガシ(10)”、“EX.ファイルキー(99)”。



离开“艾诺族村庄”一直向着西面走，在森林前探索后成功发现“森林监狱(フォレストプリズン)”。首先进入森林的“F:001”地区，森林四处景物大同小异，很容易会迷失方向，到底怎样才可以顺利穿越森林呢？其实方法很简单，森林内各地区上也有白和橙色的“GEM”，只要沿着“橙色GEM”指示的那方路线前行，就可以成功走出森林。途中在“F:011”地区的岩壁上发现一颗放出白光的宝珠，不过暂时无需理会它。

最后在“F:012”地区的北面找到离开森林的出口，接着在西北面山崖边缘进行探索，终于发现铸剑师巴斯姆居住的“咎人的工房”，而各人在屋外也遇上了他。

玛莉爱露兴奋地叫着：“巴斯姆哥哥！”

巴斯姆：“你是？玛莉爱露吗！？为何在这里……”

玛莉爱露：“求求你，巴斯姆哥哥！把路迪……把对于大家非常重要的人，救回来！”

巴斯约：“玛莉爱露，冷静些……冷静地慢慢告诉我……”

过了一会，玛莉爱露详细把路迪的事情说出来。

巴斯姆：“禁忌的Homunculus(ハムンクルス)……想不到在时间与空间相隔下仍然能够亲眼看到……”

玛莉爱露：“治疗路迪的左腕，有生命的金属是必须的。因此，希望巴斯姆哥哥如过往铸造守护兽之剑一样，再度出手……”

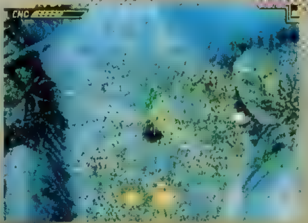
巴斯姆激动地说：“胡说，玛莉爱露！你想我再一次亲手破坏这个世界吗？铸造守护兽之剑，或者其他毁灭性的武器，已经……太多了……”

玛莉爱露：“这并不是武器！我们希望借用哥哥的手，去救回一条生命。在冰冷的钢铁内注入生命……能够救回路迪，就只有巴斯姆哥哥一个人。”

巴斯姆：“玛莉爱露，你改变了……以前只懂垂头丧气的你……已经变得坚强吗？不对，应该是充满了善良亲切的心。”

玛莉爱露：“任何事也不再垂头丧气，全靠路迪给予我信心。路迪可以把一切改变，无论是世界或未来，以及封闭着的艾诺族人的心灵……所以，无须再顾忌任何事，希望你再次铸造守护兽之剑。希望你救救路迪……”

说罢，玛莉爱露从袋子里拿出一块金属碎片。



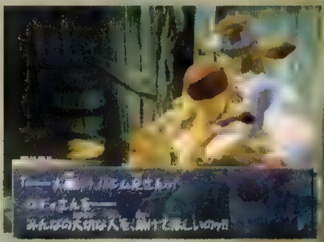
看见后，巴斯姆大为紧张：“这是，莫非……”

玛莉爱露：“是守护兽之剑的碎片……使用这东西吧！用守护之剑，点燃世界的希望！”

巴斯姆：“用这素材相信能够完成，不过还需要一点时间……”

丝莉亚：“这么说……”

巴斯姆：“利用守护兽之剑完成他失去的左手吧。但是，金属内必须注入‘生命’的守护兽，以及制御力量的‘魔’的守护兽。拜托各位把‘命’和‘魔’两种守护兽的力量带来这里。”



札古：“嗯嗯，交给我们吧，一定成功拿取到！”

接着巴斯姆将一件物品交给札古。

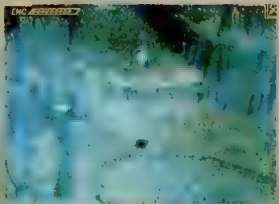
札古：“这是？”

巴斯姆：“为了接触‘命’和‘魔’的守护兽，这条解放之匙是必要的……当作报答照顾我最重要的妹妹，请收下吧。”将称为“マイグラントバッジ”的道具交给札古后说：“森林监狱里隐藏着一个小水泉。利用这条锁匙可以解放出守护兽的声音……指引你们前去小水泉……”

丝莉亚：“身为守护兽的巫女，这是我的份内事。”

巴斯姆：“马上要着手安排工作，玛莉爱露，希望你协助我准备一切。好吗？”

再临修道院



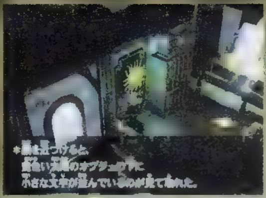
丝莉亚等人又再走入“森林监狱”里面，从“F:012”地区西面的通道直去，很快便来到“F:011”地区的发光岩壁位置，向着白光球使用刚刚得到的道具“リベレイトキー”，光球立即从岩壁中走出。一行人跟随着光球引导的方向而行，来到“F:009”地区时，光球飞到上一层的通道去，丝莉亚和札古无法跟上，二人只好绕道而行。路线大致上先沿着南面通道直去，到达“F:011”地区后向东走，接着继续向着“F:012”地区的东面通道进发，最后走入“F:010”地区的北面通道，终于到达“F:009”另一边的上层，这时只要使用札古的“GOODS”放出飞索击中对面的石柱，就可以到达光球的位置。

继续跟着光球前行，不久已来到巴斯姆所讲的小水泉，丝莉亚身上的泪之碎片随即与守护兽产生共鸣，发放出耀眼的光芒。

守护兽：“我是生命的守护兽……生命就是一切可能性的根源。只要生存着，任何丰功伟业也有可能实现，让生命发亮发光。利用生命的光辉来开创未来，尽情发挥我的力量吧……以奥特兰古(オードリューク)之名，引领所有生命走向未来……”

“命”之守护兽的说话完结后，丝莉亚获得了新的力量“生命之炎”。接着丝莉亚等人起程找寻余下的“魔”之守护兽，首先走入“F:013”地区的东面通道，然后一直依随“白色GEM”指示的方向前行，轻易地找到离开森林的出口。顺带一提，从这时开始森林的两边出口各有一只大猩猩，以丝莉亚的“GOODS”跟它们谈话，随即把各人传送到森林的另一边，换言之不必亲身走入森林迷宫里面。

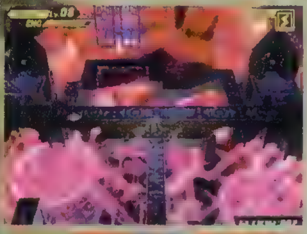
离开“森林监狱”后先返回东面艾诺族村庄“达珍村(タージェン)”稍作休息，接着向着村庄北面的“圣森之冢”进发，一行人利用传送装置重返法鲁佳亚。丝莉亚等人首要前去的目的地是“古兰修道院”，位置就在“圣森之冢”的东北方(X:17608，Y:15910)。进入修道院之内，在庭园的其中一个房间中遇上名叫“ベレイラ”的少

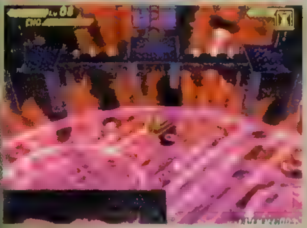


女，从她口中得知古兰修道院北面的“杀生石窟”里面，栖息着一只千年寿命的九尾魔兽。

接下来走到图书室之内，首先阅读书架上名叫“迪．尼．麦德里卡(デ・レ・メタリカ)”的书本，内容是提及关于炼金技术，当中也包括有生命金属的事情。其后与图书室管理员“トリッシュ”谈话，从她手中会得到一枚“ID CARD(カード)”。现在丝莉亚和札古又要起程前往另一个目的地，就是西面的“遗忘的废屋”(X:6765．Y:11982)。进入废屋之内，在墙壁上的太阳图案前使用“ID CARD”，房间里随即出现一个秘密的入口。

禁书中的世界





经秘密入口来到地下室，在书架上发现名叫“迪．尼．麦德里卡”的书本，向它使用EVENT道具“リベレイドキー”，丝莉亚和札古随即被吸入书中的世界去。首先来到“F:001”地区，中央位置放有一块石板，内容提示各人探索时必须无惧任何事，究竟有什么含意呢？一直往北面走，“F:002”地区是一条笔直的通道，细心留意四周状况，发现通道中段的下层有另一条通道，其中一端摆放着两个宝箱，这时可以先从上层跳下，拿取宝箱的物品。

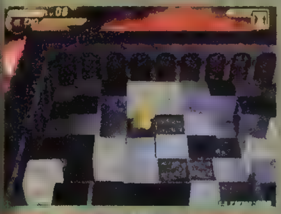
取得宝箱物品，沿着唯一的通道向西面走，想不到穿过一个门口后再度返回“F:001”的地区。从新由起点往北面前行，“F:002”地区通道末端有两个宝箱，只要用札古的“GOODS”放出肯巴就可以拿取里面的道具。接着从北面的出口离开，在“F:003”地区只有一条连接西面呈“L字形”的通道，而进入通道末端的门口又会返回“F:001”地区，此刻似乎再无可行的路线。其实早前“F:001”的石板已作出提示，探索时必须无惧眼前景象，意思是说“F:003”地区中央有一条隐形通道，一直连接北面的平台。

“F:003”地区后方分别有左右两边出口，阅读石板上的文字得知右边是通往“知识”之路，左边是通往“力量”之路。首先拣选右边的路线而行，“F:004”地区左右两边分别摆放着5个书架及宝箱，丝莉亚等人必须参照书架上的文章提示，打开和关闭5个宝箱的盖子。正确方法如下，从北至南设定为1至5号宝箱，首先打开“1号”宝箱→关闭“3号”宝箱→打开后关闭“2号”宝箱→打开“4号”宝箱→最后打开、关闭、打开“5号宝箱”，成功的话会在“5号”宝箱中得到一条“知识之匙(知识のカギ)”。

返回“F:003”地区，经左边的出口到达“F:005”地区，这里的设计如同一个时钟，需要依照中央石板的指示进入不同时间的出口，正确方法如下：“ⅪⅠ”→“Ⅸ”→“Ⅵ”→“Ⅲ”→“ⅩⅡ”。成功解开时钟地区的谜题后，来到“F:006”地区又要面对另一个谜题，此地区内摆放着众多铁箱，必须把它们移开才可到达后方。阅读后方通道上的石板，得知必须保留铁箱在原来位置才可通过此地区，换言之移开阻碍前行的铁箱后，需要把它放回原处，否则即使走入北面的出口也只会重返“F:006”地区的南面入口。

几经辛苦终于解除了“F:006”地区的铁箱机关，到达“F:007”地区左右各有一度门，右边门上亮着红灯，左边门上亮着蓝灯，接下来需要依照场中石板的指示，进入指定颜色的出口。正确次序如下：“红”→“蓝”→“蓝”→“红”→“红”。顺利接连通过各地区，最后来到“F:012”地区，在中央的魔法阵上使用泪之碎片，“魔”之守护兽随即出现……。

守护兽：“这里是禁书‘迪．尼．麦德里卡’的世界。而我就是掌管‘魔’的守护兽‘杜勒斯．杜拉姆(ドラス．ドラム)’……我的试练是考验你们的智慧。你们很了不起，成功通过我的试练来到这里。我将魔的奥义传授给你们吧。但是千万不要忘记……智慧和力量本身没有限制，可用于善或恶……得到魔的奥义……必须定下正确无误的目标……”



丝莉亚得到魔之守护兽的力量“魔界的呼唤声(魔界の呼び声)”之后，随即被带返“遗忘的废屋”的地下室，现在已得到“命”和“魔”守护兽的力量，也就是说应该起程返回“艾诺界”。顺带一提，得到“知识之匙”后可以前往古兰修道院的图书室，向书架上的禁书“迪．尼．麦德里卡”使用此道具，能够再次进入“迪．尼．麦德里卡”的世界，从中拿取贵重的道具物品，不过要注意机关的设置已有改变，而且还会有魔兽出现。

梦魇之战

离开“遗忘的废屋”，一行人立即赶到位于东南方的“圣森之冢”，利用传送装置前往“艾诺界”，到步后立即穿越“森林监狱”来到巴斯姆居住的“昝人的工房”。

巴斯姆：“‘命’与‘魔’，终于齐集这两种守护兽的力量。然而，这双手打造出来的并非破坏之力，本次目的是铸造守护之剑。不是征服的力量，而是开拓未来的希望，马上开始完成这柄守护兽之剑吧。”

以守护兽之剑的碎片铸造出来的守护之剑，将会成为路迪的左腕。经过大约半日的时间，移植手术终于完成了，不过……手术后经过一星期，路迪仍然没有苏醒过来……

札古：“左腕是否经已复原？这样……为何路迪还未苏醒？”

玛莉爱露：“巴斯姆哥哥……”

巴斯姆：“移植手术非常成功，之后的处理也很恰当……妹妹的药草治疗下，体力应该已回复。究竟与失去手腕之前，有些什么不同了……”

肯巴：“应该苏醒，但没有醒来？”

巴斯姆：“唯一可以理解的，可能是他本身不想苏醒过来。”

丝莉亚：“路迪，拒绝让自己苏醒吗？”

巴斯姆：“他对于自己的身份，不敢面对这种事实，无法认同这事实……希望逃离现实……把自己封闭在内心深处。假如估计正确的话，我们已无计可施，只有耐心地继续等下去。”

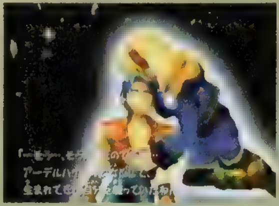
丝莉亚：“路迪……如果能够进入你的内心，给予支持……”

在各人离开之后，丝莉亚独自留在路迪的身边，但是由于连日的操劳，她不知不觉间睡着了。梦境中丝莉亚来到一处陌生的地方：“不可以……我睡着了吗？我在作梦吗……不是，错了！不是我的梦境……这里……究竟是谁的梦？”

不久，梦境里出现一群在玩耍的小孩子，当中有人提起了“路迪”这名字。

丝莉亚：“路迪？这里是我不认识的环境……这是路迪看到的……梦境吗？那小孩是孩童时代的路迪？莫非这是他年幼时的回忆？”

梦境中的小孩们在比试体力的强弱，当路迪轻易地举起一个大木箱之时，场中的小孩被吓了一跳，接着由于各人认为路迪是魔兽的儿子，于是纷纷逃跑掉。年幼的路迪感到孤独和悲伤，只有积彼得爷爷陪伴着他。不久，路迪长大后积彼得爷爷也离开了人世，不过每当遇上困难的事情，路迪就只会想到逃回爷爷的身边。丝莉亚努力地劝告，希望令路迪勇敢地面对现实，料想不到梦境中的积彼得爷爷突然变成一名女子。对方原来是专门吞食别人内心的梦魔“艾莉撒比杜(エリザベート)”，丝莉亚为了救出路迪，决定单独与梦魔决斗。



战斗结束后，路迪的恶梦随即粉碎，另一方面，经过本次的事件，丝莉亚本身的困扰也想通了。突然之间，早前在“堕落的圣域”里取得的“石之女神”碎裂掉，从中出现掌管“爱”的守护兽。

守护兽：“守护兽的巫女啊……你的思想已传达给我。巫女啊……何故为着重要的东西而付出生命？”

丝莉亚：“初时……只知道是守护兽巫女的使命。但是，现在已不同了！对于我而言，法鲁佳亚非常重要，法鲁佳亚上生存着的一切也很重要……路迪也很重要……”

守护兽：“认识到真爱的巫女……为着守护重要的东西而希望得到我的力量，以爱的名字呼唤我吧……”

最后，丝莉亚获得了“爱”之守护兽的力量“爱的奇迹”。

BOSS BATTLE

飞空机械

不知过了多久，丝莉亚突然睡醒过来。

丝莉亚："不行……竟然睡着了……刚才的一切……原来是梦境吗？路迪！？"这时她发现床上的路迪不见了，回身一看，想不到路迪已站在大厅之上："仍然在做梦吗？"确定眼前一切是真实，丝莉亚兴奋地对路迪说："刚才看见一个梦境……是路迪的梦……"路迪点点头"嗯！？路迪也在梦中看见我？换句话说……我们在相同的梦境中……梦中的我，还记得吗？不要紧！记不起也没关系！"

不久，其他同伴也走到屋内，看见路迪已苏醒过来，各人的内心也非常喜悦。

巴斯姆："已经适应了左腕吗？你的左腕付托了守护之剑。你对此手腕有什么期望？"

这时路迪有三个答案可选择，而不同的答案会影响获得的新能力"FORCE ABILITY"，各种能力如下："1.ロックオンプラス(杀伤力提升，击破目标物的物理无效或ARM无效)"、"2.ロックオンデストロイ(提升会心一击的发生率，BOSS或物理无效的敌人以外，给予致死的效果)"、"3.ロックオンアクティブ(反应值两倍，自动上弹，COUNTER发生100%)"。

丝莉亚："精神抖擞的路迪……已经很久没有见过。"

札古："不过，现在也不能安心下来，因为魔族已在行动……这段期间不知法鲁佳亚的情况，有点担心呢。"

肯巴："战斗又要开始呢……"

玛莉爱露："我也跟大家返回法鲁佳亚去。大家在奋勇战斗之时，我的战斗也要继续，令荒野长满鲜花的战斗。"

札古："起程返回法鲁佳亚吧！要将路迪康复的消息告诉大家呢。"

路迪等人出发回去法鲁佳亚，不过其实"艾诺界"的各处隐藏着众多宝箱，包括"森林监狱"、"达珍村"的瀑布中及"圣森之冢"之内，只要利用路迪的"GOODS"进行搜索后便会出现。

一行人利用"圣森之冢"的传送装置顺利返回法鲁佳亚。

玛莉爱露"嗯，从这里开始一个人也可以了，我自己步行回去。"

肯巴："还打算送你一程呢。"

玛莉爱露："即使一个人也不再孤单，要尽快赶回去照顾花朵们。这就是玛莉爱露的战斗呢。并不是为赎罪而做，是为了法鲁佳亚上有我最喜欢的人，必定会全力以赴。我……比以前更喜欢法鲁佳亚……"

札古："先返回亚达希特吧，大家也在等待我们呢。"

离开"圣森之冢"后不久，想不到在途中会遇上珍和麦达尼。

珍："喂！喂！！喂！！！"

丝莉亚："危险啊，在斜坡上奔跑……"

珍："我刚才不断叫唤着你们也全无反应！太慢了，太慢了！！我一直相信你会回来……"珍走到路迪的面前说，接着用力在路迪的脚面上踏了一下："觉得痛是代表你已经完全康复，赶快起程回去吧！"

麦达尼："大小姐不用再担心路迪了。"

珍："为何我会？多余的事不要说了！对啊，有重大事情发生了！很厉害的，回去亚达希特吧！！"上路途中仍然不断在说："真的，真的！非常厉害！！我还是第一次看见那种东西！"

札古："好了！什么厉害呀……不讲清楚的话，我们无法明白。"

珍："嘿嘿！总之非常了不起，绝对是世纪一大发明！！听见后不要惊慌啊……好不容易！艾玛博士的古怪研究终于完成了！那东西的名字是飞空机械！"

肯巴："总觉得她在装模作样……"

札古："那个古怪博士被称赞得厉害，你无须在意吧……"

珍指着丝莉亚说："嗯，那边的优等生！请你解释一下！！"

丝莉亚："嗯……换言之……飞空机械……就是在空中飞翔的机械吗？"

珍："答对了！非常厉害的飞空机械！！"

肯巴："听说在1000年前的大战期间，不单只是在天空，甚至有曾经存在飞到星海的东西……但是以现在的技术，能够实现空中飞翔，究竟用了怎样的方法呢！？"

珍："我其实也不太清楚……艾玛博士一直以来在研究空中飞翔的机械。因此被称为'艾玛发动机(エマモーター)'的东西进行了多次试验。可惜，空中飞翔需要很大的动力，所以未能正式被采用呢……"

札古："那么，此刻已接近完成的目标吗？"

麦达尼："似乎已得到相当多的研究资料。"

珍："还有……在你们离开期间，调查了亚士格雷的腹部。加快脚步吧，否则会错过了试验飞行的时间！"

试作机出发

一行人来到山丘之上观看飞空机械的试飞过程，从珍的口中得知担任测试的机师是史特干达号的船长巴索罗米。不久，飞空机械终于在天空上出现，但是其飞行的姿态非常奇怪，不单止左摇右摆，一会儿后更有浓烟从机身冒出，到最后逃不出坠机的结果。其后，各人集合在亚达希特城的大厅上，准备商议往后的行动对策。

艾玛："真奇怪……我的设计不可能出错……果然没有'双子回路(ジェミニ)'是无法稳定机身呢……说不定是操纵者对于空中飞翔没有足够的信心？这方面应该可以用催眠术来帮补一下……"

丝莉亚："船长先生平安无事吗！？"

艾玛："嗯，呀……他在睡午觉呢，有时间的话可以到城下病院探望他。他奇迹地生还下来……但是……"这时艾玛才发觉路迪已在席上："似乎已经完全康复，真厉害。男子最紧要是健康。"

肯巴："路迪与巴索罗米船长……有着不同的待遇呢……"

札古："关心船长吗？因为大家同样是短脚的种族，所以特别留意呢。"

肯巴："当然不是……"

艾玛："好吧，言归正传吧。法鲁佳亚自卫团难得一次的聚会。对！现在首先一起欢迎安祖师！"

安祖师："呀，多谢多谢，真难为情……"

丝莉亚："请来安祖师，莫非是关于守护兽方面的事情？"

艾玛："对。支持守护兽世界的力量，似乎受到别人的干涉。做这种事的人，相信各位已清楚明白呢？"

安祖师："首先请大家看看这东西，这是RAYLINE观测器……观测守护兽力量流动的装置。对于守护兽的力量，测出被强大力量在干涉着。假设支配世界的力量是正极，那么干涉的力量就是负极……对方的意图似乎是抵消守护兽的力量。"

麦达尼："魔族曾经说过要把守护兽歼灭，果然已在进行他们的计划……"

珍："那么，干涉力被测定的位置能够推断出来吗？"

安祖师："嗯嗯……，场所是特定了。亚达希特的西南方，称为'地狱(パンデモニウム)'的战争遗迹。不过，该处是险峻山脉围绕的地域，不容易闯进去。"

珍："嗯，敌人也这样想呢……哎呀！？"

艾玛："对！现在只有依赖仍在研究中的飞空机械。很可惜，至今还未完成呢。"

札古："刚才坠毁的那个……"

艾玛："为了令输出力安定，还要准备一件物品。凭着互相作用，实现能量的增幅和制御，双子回路是完成飞空机械的必需品。在各位不在之时，我和麦达尼已展开了调查。"

肯巴："既然知道问题所在，仍然进行飞行实验，似乎有点儿……"

艾玛："假如飞空机械能够完成，到达干涉力测定位置绝非难事。现在，希望各位前去拿取'双子回路'。既然称为双子，换言之是一种2合1的装置。"

麦达尼："我和大小姐会负责其中一方，余下的另一方希望路迪他们协助？这样，高达西姆东面，称为'双子亡骸(ジェミニ)'的遗迹，拜托你们调查一下。"

珍："虽然对船长有点过份，不过希望他紧急出院，协助我们从海路出发。"

丝莉亚："船长先生……真是可怜……从未听见过紧急出院这回事……"

札古："请等等，这情况下，我们的交通工具怎样？莫非……喂……"

艾玛："不用担心，无问题。只要保持较低的高度，艾玛发动机是不会喷出火。"

珍："本来可以跟你们交换，不过我们赶着出发了。再见呢☆"

艾玛："时间紧迫下难以三言两语解释清楚，来我的秘密基地吧！"

肯巴："秘密基地！？在哪里？"

艾玛："既然是秘密基地，当然是秘密啊。不好意思，暂时要遮住你们双眼……"

一行人跟随艾玛博士到达地底下的设施内。

丝莉亚："什么时候建筑出这样大规模的设施……我所认识的亚达希特……"

肯巴："未经同意建造这地方，是违法的行为啊……公主应该考虑控告她呢。"

艾玛："若要想得到正式许可，相信会花上太多时间，所以私下进行了建造。OK，开灯！"

随着艾玛一声大叫，房间里的射灯全部亮起，各人眼前出现一台巨大的机械。

艾玛："飞空理论的'ワルプルギスの夜'，加上我设计和开发的艾玛发动机！把大家的梦想和憧憬实现，飞空机械出场！！取名为'神鸟之翼'！GALWING(ガルウイング)！！！的试作机，PROTOWING(プロトウイング)！"

札古："真夸张，其实是随时坠落的试作机吧。"

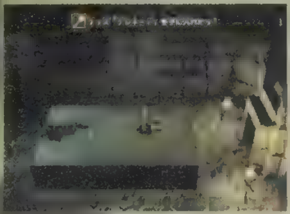
肯巴："对于充满智慧的我来说，在天空中飞翔，只不过是等待坠落的一刻。"

艾玛："所以，早已说过只要解决输出力的制御便不成问题。"

在最终检查完成后，路迪等人乘坐"PROTOWING"出发。PROTOWING的驾驶方法非常简单，十字键或左摇杆改变移动方向，○键是登机或加速，×键是降落，不过留意荒地或沙漠是无法降落。

夺取双子回路

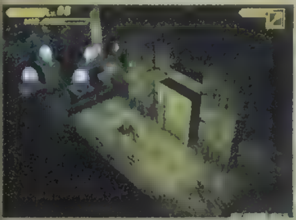
路迪等人坐上 "PROTOWING" 向着 "高达西姆" 东面的 "双子亡骸" 进发，飞空机械能够越过平地和大海，很快已抵达目的地(X:6922．Y:14375)。首先来到 "F:001" 房间，这里没有什么特别的发现，经北面的出口进入 "F:002" 房间，通道中段的西面有一个出口，先走入里面调查一下。"F:003" 房间通道中段的南面有一个出口，连接着细小的 "F:004" 房间。此房间内摆放着一个宝箱，以路迪的 "GOODS" 放置炸弹把宝箱的盖子打开，从中可以取得路迪的新 "GOODS" 技 "グレネード"，用途是抛出手榴弹。



返回 "F:003" 房间，以路迪的新 "GOODS" 抛出手榴弹击中西面的台座，这样，入口前的高台会变为阶梯，由此路可离开这房间。不过留意阶梯很快回消失，所以抛出手榴弹后必须以高速向东面走。回到 "F:002" 房间后走入北面的出口，"F:005" 房间东西两面各有一个台座，再度使用路迪的 "GOODS" 抛出手榴弹击中它们，北面的石门随即自动打开。来到 "F:006" 房间，前行通道被众多巨型铁箱阻碍，以路迪的 "GOODS" 提高腕力后搬开铁箱便可。

"F:007" 房间内有一个小祭坛，必须在该处进行供奉方可令地面的石门打开，不过供奉后各成员的 MP 值会变为 0，此情况下一旦遇上敌人，只要丝莉亚使出守护兽力量 "爱的奇迹"，便可以令 MP 回复。经地面出口到达 "F:008" 房间，地面有一个跳跃按钮，只要用札古的 "GOODS" 踏在该处，就可以返回上层 "F:007" 房间。继续往前走，"F:009" 房间内有两个台座，以手榴弹击中它，地面高台会变为阶梯，然而只用作回程时用，此刻无需理会。经南面出口来到 "F:010" 房间，房中有三个小祭坛，每进行一次供奉后各成员的 HP 值会减半，供奉全部三个祭坛后地面的石门便会打开。

从地面洞口跳落下一层，"F:011" 房间地面有一个跳跃按钮，用途是返回上一层去。来到 "F:012" 房间后，首先走入通道中央东面的门口，"F:013" 房间内以路迪的 "GOODS" 抛出手榴弹，同时令四个台座的灯光亮起，南面的石门便会打开。"F:014" 房间内摆放着相当多宝箱，但必须留意部分箱子里藏着魔兽。再者，魔法封印的宝箱内可找到路迪的新攻击技 "ガンクレイモア"，其威力相当强大。



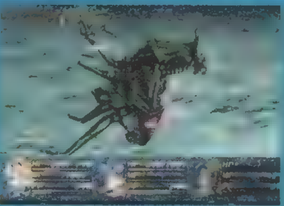
接着一直跑回 "F:012" 房间，通过北面的出口来到 "F:015" 房间，中央本来是一个大洞穴，不过只要跳入洞中，下层的地面便会升上来。最后走入 "F:016" 房间之内，以路迪的 "GOODS" 抛出手榴弹炸毁四条发光石柱，在调查巨大宝箱时受到魔兽的袭击。将敌人全部消灭后，路迪等人成功在宝箱中找到 "双子回路"。

丝莉亚："艾玛博士所讲的双子回路，就是这东西吗？"

札古："嗯，真的只要找到两件这样的东西，那个空中棺材就会变得安全吗？难以置信。"

肯巴："第二独立部队应该差不多也找到了双子回路呢？回去亚达希特吧。"

BOSS BATTLE



[illegible]

不久，一行人已返回 "亚达希特城"，把双子回路交到艾玛博士的手中。

艾玛："果然厉害呢，你们。终于得到了其中一件双子回路。嗯嗯，你们真了不起。只要得到另一件双子回路，就可以完成 PROTOWING 的改造呢！"

就在这时，一名士兵带来重要的报告，内容是刚刚收到 "史特干达号" 发出的通讯，已成功找到双子回路，第二独立部队正在回程途中。

听到这消息后，艾玛的心情非常喜悦："那边的进行也很顺利。哎呀，接下来轮到我很忙呢。"

突然之间，刚才的士兵又有新消息带来，本次同样是 "史特干达号" 发出的通讯，他们在内海上受到海战用 GOLEM 的袭击，请求派出增援协助。

消息令艾玛的心情180度转变："时间太不恰当了……"

这时路迪等人已作出了决定。

札古："嗯，就这样做！起程吧，公主！！"

丝莉亚："好！"

艾玛："等等！我也去啊！！"

画面一转，史特干达号以全速航行，一部巨人兵器 GOLEM 正从后方不断追赶着，船上各人的情绪非常紧张。

珍："好不容易得到了双子回路……竟然！船长！快想想办法吧！这艘船有没有高速航行用的装置？或者一两种秘密武器呢？"

巴索罗米："我这艘船是交易用的商船啊！即使珍小姐怎样恳求，除了加速之外已无计可施！"

其后，珍吩咐船上各人弃船逃生，而麦达尼也将重要的双子回路交给巴索罗米保管。

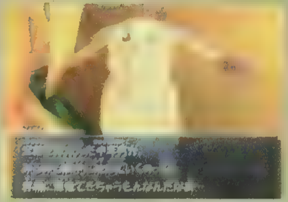
不知过了多久，珍、麦达尼及大部分船员平安无事返回岸上，只有船长巴索罗米一人失了踪。与此同时，路迪等人也赶到跟大家会合。

丝莉亚："到底情况怎样了？莫非，船长先生的船已沈没……"

札古："对了！那东西怎样？双子……不对，那大叔……巴索罗米船长怎样了？"

船上各人没有回答札古的说话，只是不断悲伤地哭泣……

麦达尼："那么，让我告诉你们……那东西跟亚士格雷一样，拥有石一般身体的怪物。我们完全无法招架，当时只想着设法保住生命和双子回路。当时船长紧抱着藏有双子回路的盒子跳入海中……起初以为他已返回岸上，很可惜原来只有我们。"



肯巴："呜呜……拿着宝箱的中年男人，很容易想像出他沈入海里的样子……"

麦达尼："全因我把箱子交给他……"

艾玛："PROTOWING 的强化计划破灭了……留在这里也无法解决事情，先行返回亚达希特吧……"

回到亚达希特城的大厅上，各人齐集一起商议往后的对策。

艾玛："本来以为顺利得到的双子回路，如今已消失于内海之中……相信大家难免感到气馁……"

札古："船长的事情吗？有什么可以做？PROTOWING坠机后仍然生还的男人，我们不相信他会轻易死去。"

艾玛："说得对呢。"

珍："总之……我们的努力已是徒然？"

丝莉亚："算了吧。"

肯巴："现在的情况与路迪受伤时相比，巴索罗米船长实在差得太远……"

艾玛："与其在这里沮丧、倒不如想想其他办法吧。"

会议结束后，路迪等人决意尽最后的努力寻找失踪的船长 "巴索罗米"，据了解内海上的漂流物，最后会冲到 "船之墓场约多"，于是起程前往该处调查一下。

抵达 "约多" 后，首先可以在高台上使用路迪的 "GOODS" 抛出手榴弹炸毁石上的木箱，然后用札古的 "GOODS" 飞索到达石上，继续拿取宝箱内的物品。接下来沿着海滩调查，果然发现船长巴索罗米在海面上漂浮着，于是用札古的 "GOODS" 放出飞索把船长拉到岸上，只见失去知觉的他，仍然紧紧拿着一个箱子。

札古："这东西是！？消失于内海中的另一件双子回路！"

肯巴："不对，应该说他不就是巴索罗米船长吗？"

丝莉亚："赶快为船长先生治疗吧！"

札古："呀，说得对。回去就可以替 PROTOWING 进行强化！"

看见札古完全没有理会船长的生死，路迪和丝莉亚也感到有点愤怒。

丝莉亚："首先要将船长先生送去医院呀！"

其后，路迪等人把另一件双子回路带返亚达希特城。

札古："告诉你惊喜的消息！内海上失去了的双子回路经已寻回！"

肯巴："被冲到约多的滩岸上。"

艾玛："真的吗！？这样就好了！"

丝莉亚："PROTOWING 的强化可以继续进行吗？"

艾玛："当然，本次轮到我紧张起来呢。那么，跟姐姐(39 岁)来吧，给你看好东西呢。"

一行人跟随艾玛进入秘密基地内。

艾玛："其中一件双子回路是用于能量增幅装置……不过，只要将两件双子回路一并使用，便可以制御能量的增幅和安定。分开来看虽然很渺小，然而组合起来却发挥出强大的力量。无论对于机械或人类，道理也一样呢。"

接下来，地下仓库的射灯逐一亮起，飞空机械"PROTOWING"出现在各人的眼前，除此之外，仓库中还站立着 5 个人。

丝莉亚："他们是！？"

艾玛："居住在法鲁佳亚各地，我的商业对手，同业者们。不过现在是……"

马修尔(マシュー)："应该称呼我们，积彼得爷爷的六名不肖弟子……"

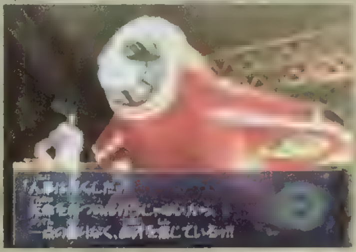
露露达(ルルド)："突然被艾玛叫来，原来是合力制造飞空机械呢。"

罗文(ノーマン)："没法子拒绝……因为那是师父的梦想。"

杜卡纳古(トカナク)："不过也未免太过突然，艾玛依然喜欢差使别人做事。"

尼古拉："为了路迪你们……为了法鲁佳亚……这架飞空机械是必要呢？"

艾玛："完全正确，尼古拉，不愧是我的同班同学。对了，这里的西南面位置，观测出干涉守护兽力量的波动……从观测时计算，现在已过了一段时间呢……必须尽快行动了。本次并不是为了举行同学聚会，只盼望尽早把飞空机械完成。"



不久，飞空机械"GALWING(ガルウイング)"终于完成，不过由于时间紧迫关系，已来不及进行测试，路迪等人已乘坐此机出发。"GALWING"的操纵方法与"PROTOWING"一样，不过由于它是完全体飞空机械，所以再无高度的限制，真正可以自由在大空中飞舞。

三人行动

一行人乘坐"GALWING"以高速向西南方进发，很快已抵达目的地"地狱(パンデモニウム)"(X:4953，Y:6009)。刚步入建筑物之内，路迪等人随即遇上魔兽的袭击。

丝莉亚："如此严重的看守……这里果然不简单！"

札古："迅速将它收拾吧！我们真正的对手并不是这家伙！"

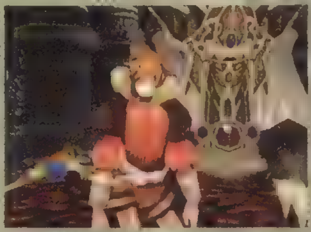
战斗过后"亚鲁克撒"突然出现。

札古："亚鲁克撒！？"

与此同时，刚才的魔兽放出大量的毒气，路迪等人冷不防敌人有此一着，结果全员晕倒下来。

丝莉亚："身体的自由……"

亚鲁克撒："哈哈哈……任何坚强的战士也好，总有脆弱的一面……这就是所谓兵法。"



这时札古发现亚鲁克撒的巨爪捉住回复人类面貌的丽迪哈娅："可……恶……打算怎？亚鲁克撒……将那家伙……艾露美娜(エルミナ)……不是你们的同伴吗！？"

亚鲁克撒："同伴？嗯，说对了。我的同伴在本次计划中是非常重要。所以变成现在的模样，不是已产生作用吗。哈哈哈……为着不会阻碍今后的 EVENT，暂时将你们困住吧。"

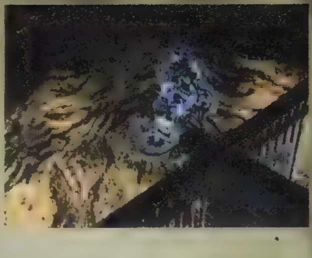
路迪等人被分别困于牢狱中，札古此刻的情绪非常激动和愤怒。

札古："可恶！！我一时大意便导致现在的结果……"

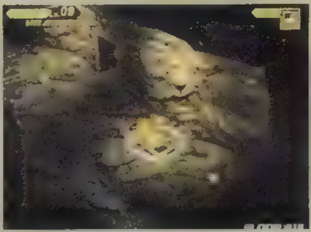
肯巴："其他人不知怎样？我们好像被困在相距很远的牢狱……你用墙壁来出气也无用……"

札古："只不过想确认清楚……身体是否仍然麻痹……似乎复原了，现在要设法逃出这里，拍挡……"

札古在牢狱中四处查看，发现一个细小的排水口，于是吩咐肯巴从该处离开，希望能够成功走出牢狱外，把闸门的封锁解除。肯巴沿着管道前行，能够到达"路迪"及"丝莉亚"被困的牢狱，期间更三次偷听到亚鲁克撒和捷古菲特的谈话，内容大致提及利用女性的身体来产生出更强大的黑色光芒。最后肯巴走出排水管，来到一处设有三间牢狱的房间，在房中摆放着一部奇怪的装置，只要输入密码就可以解除所有牢狱的封锁，而密码在刚才捷古菲特等人的对话中可以得到提示，正确密码是捷古菲特的魔枪名称"グラムザンバー"。

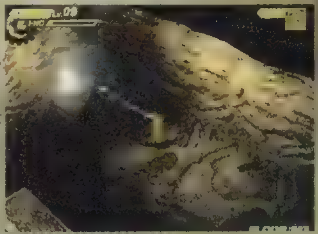


成功将封锁解除后，肯巴立即返回札古的牢狱去。从现在开始要分别控制路迪、札古、丝莉亚三人的行动，只要按 START 键显示出选择 GOODS 的画面，就可以随意拣选操纵的角色。现在首先由身处"F:017"房间的札古开始行动，利用跑步姿态冲开牢狱的闸门，然后从东面的出口离开。来到"F:018"房间的上层，用跳跃"GOODS"踏在两边地面上的按钮，能够令下层通道上的两块石墙降低，接着进入唯一的出口，来到"F:021"房间内，从铁网桥的另一边的出口离开。"F:0[illegible]"的通道被石墙阻挡，所以札古只好暂时留在这里休息。



现在切换路迪来行动，他身处"F:020"房间中的牢狱，以跑步撞开牢狱的闸门，阻壁的牢狱里有一块绿色水晶，用途是回复和记录。接着进入第三间牢狱，调查墙壁后发现一处裂痕，利用炸弹将墙壁爆开，经该破口到达"F:022"房间，抛出手榴弹击中房中的 4 个台座，全部台座亮起后远处的石门会自动打开。最后来到"F:023"房间，可惜前路被石墙阻塞，暂时只有留在这里等候。

切换丝莉亚来行动，身处"F:019"房间的她，撞开牢狱的闸门后经唯一的出口离开。来到"F:018"的下层，由于阻碍通道的石墙已经消失，很顺利从另一端的出口到达"F:022"房间，沿着通道往前行，走入亮起台座附近的门口。"F:024"房间中央有 3 个火台，利用"GOODS"把它们全数点燃起，上层的石墙便会降下。经西面的出口到达"F:021"房间的下层，走到通道最北位置，然后攀爬铁网桥来到西南面的出口。"F:025"房间中央有 4 个火台，用"GOODS"将它们全部点燃后，远处的石门便会打开。接下来经南面出口进入"F:027"房间，此房间的牢狱中放置着两个宝箱，除此之外，调查最南面牢狱的墙壁，会发现一处裂痕，不过只有路迪的炸弹方可将墙壁炸开，所以只有留待较后时间再到这里来。从东面的出口到达"F:030"房间，沿着通道而行，最后站在地面的按钮上，切换其他同伴来行动。



切换回"F:024"房间中的札古身上，石墙的阻隔消失，轻易地走入东面的出口。在"F:023"房间上层地面有一个按钮，利用跳跃"GOODS"踏在它的上面，札古随即弹到另一边的通道上。接着向着通道北面尽头的三角型射出飞索，下层通道的石墙便会降低。最后经南面出口到达"F:026"房间，由于暂时再无前路可行，只有切换另一角色来行动。

BOSS BATTLE

敌人是体型巨大的魔兽"タラスク"，拥有多达 9000 的 HP 值，而且防御力相当高，物理攻击对它接近完全无效。攻击模式方面，敌人常使出带有毒性的全体攻击，因此战前最好替各成员装上"毒耐性"的 SKILL。应付策略方面，这头魔兽的弱点是冰属性，以丝莉亚的魔法为主力攻击，其余二人负责用道具来进行补给和回复。

四人之冒险

章节	取得场所	方法
第一章	クラン修道院	与图书管理员トリッシュ谈话后取得
第二章	アーデルハイド地下道	宝箱(F:006)
第三章	幻灯庄园	宝箱(F:011)
第四章	タウンロゼッタ	道具屋内以10000G购入
第五章	魔王の炼兵场	宝箱(需要用デュプリケイター打开)
第六章	PUZZLE BOX 16	完成后的奖品
第七章	圣森の冢(艾诺界)	宝箱(使用GOODS ディテクター后出现)
第八章	PUZZLE BOX 27	完成后的奖品
最终章	ガ・ディンギル	宝箱(F:019)
外传	风の海の墓标	从F:002隐藏BOSS"スケベ本"身上跌出

黑暗世界的降临

画面切换到身处"F:023"房间的路迪，沿着转折的狭窄通道往南面前行，经末端的出口到达"F:026"房间。首先踏上东面通道地面上的按钮，令上层的石墙降下来。刚才被石墙阻碍的札古，目前可以继续向前进发，首先用"GOODS"放出飞索越过对面，来到"F:029"房间内调查各牢狱，除了在最南面狱中发现一个被魔法封闭的宝箱，在第二个牢狱的地面上也有一个按钮，用跳跃"GOODS"踏在其上，房中另一出口的石门随即打开。

经出口进入"F:030"房间，沿着通道一直往前走，最后踏在地面的一个按钮上。把行动切换到路迪身上，经"F:026"房间内的通道往西面而行，一直走过"F:030"的短走廊，走过"F:025"房间的通道回到"F:030"房间，踏在房中央地面的按钮，三名成员合作把全部按钮启动，石墙降下的同时同伴再度聚集起来。现在虽余下南面的一个出口，不过在进入之前最好先记录一下，因为即将面对一头难以对付的魔兽。

经南面出口到达"F:031"房间，前行不久随即受到魔兽的袭击。经过艰钜的一战，路迪等人终把敌人消灭，接着从东南面的出口离开，沿着"F:032"房间的楼梯往上走，抵达"F:001"的大厅。西面有一处被魔法封锁的石门，利用道具"DEXYUPURIKEITA-"将其打开，在"F:002"房间的宝箱内可以拿取一些道具物品。回到"F:001"房间上，由北面的出口一直往前走，先后经过"F:003"、"F:004"、"F:005"、"F:006"、"F:007"等等房间，在最深处的房间遇上捷古菲特和亚鲁克撒等人。

札古发现丽迪哈姬困在一团奇怪的物体内，紧张地大叫起来："艾露美娜！？你们对艾露美娜……做了什么？"

捷古菲特："以前不是说过吗，我们要把守护兽歼灭。这是对守护兽的最后王牌……黑暗泪珠的完全起动状态。"

看见捷古菲特仍然生存，丝莉亚大感意外："你竟然，从次元空间中生还？"

亚鲁克撒："说真的，我也感到吃惊。能够从那种危险之地平安无事回来……不愧被称为苍之骑士呢，哈哈哈……"

捷古菲特："为你们准备了特等席，好好留在那里欣赏吧……黑暗泪珠发放出的黑色光芒，将会全面照射到这个星球……"

肯巴："你在胡说什么！这个星球是圆形的，怎可能做到……"

亚鲁克撒："可以，而且非常简单呢。黑暗泪珠的黑色光芒，拥有着泪之碎片相反的效果，换言之是一种负面的生命能量。假如是你们，应该知道怎样将生命能量传送到各地去……"

肯巴："艾诺寺庙……对了，使用艾诺寺庙的反射镜！"

捷古菲特："真聪明，那种不祥的种族，装设在卫星轨道上的反射卫星，就是我们计划的重点。从这里射出的负极生命能量，在大气圈外反射到法鲁佳亚各地……明白了吗？守护兽的网络……破坏RAYLINE，给予这星球毁灭性的伤害，荒野？不会如此简单，将一切生命消灭，化成死亡的世界吧！"

札古："为了这种无价值的事情……竟然将艾露美娜……你们！"

亚鲁克撒："丽迪哈姬原来是人类的女子……制造小孩子，能够生产的女性身体，也就是生命力之源……最适合用来当作黑暗泪珠的核心，把负极生命能量精炼过来。"

捷古菲特："动手吧，亚鲁克撒，输出力经已充足。"

听到捷古菲特的说话，亚鲁克撒心里想："最大输出力吗？捷古菲特在想什么……如此冒险，究竟这个计划的目的……是否还有其他……"

捷古菲特："干什么，把黑色泪之碎片照射到世界上吧！"

令黑暗泪珠发出诡异光芒后，亚鲁克撒和捷古菲特便一同消失掉。

札古激动地说："可恶，怎样做好！？这样下去，家伙们的计划便……"

肯巴："开始了吗？"

丝莉亚："泪之碎片……不对，感该是世上所有的生命，开始在悲鸣了……"

札古："可恶呀！"

不久，正如亚鲁克撒刚才所讲的一样，黑暗泪珠射出光柱穿过大气层，借助反射卫星将光芒扩散到法鲁佳亚各地。支配世界的RAYLINE网络被毁，守护兽的力量在一瞬间减退，随后天地之间发生一连串异变，世界己进入黑暗的时刻……。

"停手呀！"札古愤怒地拔剑斩向黑暗泪珠，虽然成功阻止负极能量的转送，札古悲痛地大叫："艾，艾露，美娜……"

倒在地上的丽迪哈姬渐渐回复了知觉："不要走近过来！我是魔族的骑士！丽迪哈姬！！"说罢便化为光球消失掉。

札古悲伤地蹲下来："无法守护得到！单凭力量是无法守护得到……"

由于情绪过份激动关系，札古突然晕倒地上。

BOSS BATTLE

[illegible]

连绵守护之剑

画面来到魔族等人身上。

亚鲁克撒："即使黑暗光芒不以最大输出力发射，计划也会顺利地进行，你应该非常清楚。我们的真正目的是找出1000年前……被守护兽封印的魔塔……卡·达尔基路(ガ・ディンギル)。所以，只要一瞬间令守护兽的力量减退，就已经很足够了。"

捷古菲特："目的已经达到了。守护兽力量失去的一刹那，卡·达尔基路的封印会被解除。全部如计划般实行……不对吗？"

亚鲁克撒："那个人类假如没有制止黑暗泪珠的照射，法鲁佳亚会受到相当严重的破坏呢。我们的目的是支配这星球，并非把它破坏……捷古菲特……你的行动简直就是……"

捷古菲特："我没有什么改变……我的身是属于我，我的心依然是我。亚鲁克撒，准备进入作战最终阶段吧。把卡·达尔基路连接到星海，吸取'新月'的力量，让恐怖降临于大地上……"

亚鲁克撒："如果这是捷古菲特的意愿，我会依从……"

画面一转来到城墙之上，样貌酷似札古的青年与艾露美娜正在交谈着。

哥洛喀特(コルトハード)："喂，你们在那里吗？骑士授勋仪式途中突然跑掉，究竟有什么打算！？艾露美娜！格力图(ギャレット)！准备受惩罚及除名吗？"

格力图："被麻烦的大叔找到了……"

哥洛喀特打了格力图一下："不是'大叔'，今日开始我是你的上司，骑士团长哥洛喀特。"

艾露美娜："团长……是我带格力图到这里来，要惩罚的话，由我一个人承担吧。"

哥洛喀特："不愧是艾露美娜……但是，在这严寒的天气下，到底为什么跑到这里来呢？"

艾露美娜："从这里可以一览城下市镇。要成为骑士，修练之前必须找出守护的目标，否则永远也不会成功。尝试放眼望向遥远、广阔的地下市镇，相信格力图也会找到希望守护的东西……"

格力图："重要的东西？我有的……对了……为了喜欢的女人，我会有相当大的勇气！……就是这样，艾露美娜！"

艾露美娜："你认为重要的人，我也期待看看呢。"

哥洛喀特："对，骑士最重要找到倾尽全力守护的东西。我们芬尼路骑士(フェンリルナイツ)的七人，可以比拟为守护象征的骑士武具。我是守护重点的

‘铠’，副长‘莱安(ライアン)’是‘盾’，迎击方面交给艾露美娜……”

艾露美娜：“我是‘剑’……最近常被人唤作‘斩杀公主’呢！”

格力图：“这样的话，我呢？身为骑士一员的我，到底被称作什么？”

哥洛喀特：“格力图……你是‘笼手’。”

格力图：“我是，“笼手”吗？还希望有更好的称号。”

哥洛喀特：“迎击责任交给‘剑’，你是受侵略时保护己身的牙……你戴在用剑的手上……换言之是守护艾露美娜的‘笼手’。这样还不服气吗？”

格力图：“嘻嘻，对呢……‘笼手’原来有这种意思，哈哈哈……没有不服！好吧，交给我吧，尽力去守护！”

这时其余四位骑士也走到来。

马诺戈(マルコ)：“那家伙似乎很靠得住，不如顺便也守护我们吧？”

哥洛喀特：“唉，连你们也……怎么办，全部芬尼路骑士离开了仪式……”

卡治(カーツ)：“在王弟殿下的感谢训辞开始后，就已察觉团长你想离开了。”

莱安：“团长以找寻格力图作藉口，其实自己想离场吧？”

艾露美娜：“团长这次输掉呢。”

莱安走近格力图道：“我是副长莱安，请多多指教。……他是‘兜’的亚士比查(アスピリージャ)。性格虽然沈默，不过战场上却比任何人多言。”

马诺戈：“我是马诺戈。‘具足’的马诺戈！”

卡治：“‘枪’的卡治，你似乎是很好的竞争对手。”

格力图：“我……我是格力图！！今天开始成为芬尼路骑士！！”

随着骑士团各人的谈话声，札古渐渐从梦境中苏醒过来。

札古：“路迪……公主……为什么……肯巴，那样的表情……”

肯巴：“还要问！你突然间晕倒……一直以来负担实在太重了，终于变成现在的样子！”

丝莉亚：“这里是亚达希特城，不用再担心什么了。”

札古：“很抱歉……刚才想起了很久以前的事情。……在不知不觉间竟然忘记了……复仇已变成我一切行动的目的…………我要做的事其实并非复仇……而是守护那家伙……我为了成为‘笼手’，把自己的过去抛弃了……公主隐瞒自己是亚达希特的王族，但我没有责怪你的资格……我其实……一直没有讲出自己真正的名字……”

丝莉亚：“你是……札古，我们非常重要的一位同伴，这就是你。”

肯巴：“我们是同伴，这样已经很足够。也因为是同伴，所以我从来不问任何事。”

札古：“是同伴……被守护着，这种牵累……确实感觉得到……路迪、公主、肯巴，以同伴的身份作出请求，愿意听听吗？在雪之厄古达卡领(アークティカ)……有一座被山岳围绕着的废城，那里……

厄古达卡城中，那家伙应该在等待着我。我知道的……那里是我和那家伙最后相遇，以及把我们过去舍弃的地方……把我们的过去终结，重新让一切开始，只有厄古达卡城！这次我会尽力守护那家伙，不会让她再受污染！”

丝莉亚：“再不会为复仇而挥剑呢？”

札古：“嗯，已经忘记了……为了守护重要东西的剑……这才是我们的剑吧。”

肯巴：“起程吧，前去厄古达卡城！”

勇气的光辉

依随札古的意愿，一行人起程向着西北方的雪地进发，很快便到达目的地“厄古达卡城”(X:6813・Y:21306)。当踏入城中，随即遇上丽迪哈姬。

札古：“对不起，这里开始我一个人应付就可以。”

肯巴：“交给你了。”

札古独自走上前说：“我们花了很多时间又到这里来。现已不再感到迷惑。”

丽迪哈姬：“我的身体已被鲜血污染，已无法回复原状，也根本没有这种打算。”

札古：“我也一样，为了守护重要的东西，不会退缩呢！艾露美娜存在于我的心里。为了艾露美娜，哈姬，我会……把你击倒！”

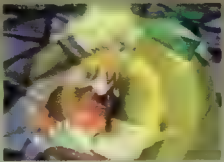
丽迪哈姬：“我的一生从这里开始，也在这里迎接终结的一刻……此战虽然不会带来什么，但同时也不会失去什么……来吧，札古！”

战败后丽迪哈姬回复本来的面貌。

札古：“艾露美娜！！！艾露美娜！艾露美娜！！艾露美娜！！！”

当上前抱起艾露美娜之时，突然从她身体发出奇怪的光芒，札古：“这是？”

艾露美娜：“还未察觉到吗？这是你内心发出的光芒……对，能够把不可能变成可能，你本身拥有的‘绝对力量’……为着守护重要的东西，发挥出超越本身的力量……你内心发放出‘勇气’的光辉……



咳！”

札古：“不要说！求求你，不要再说了……”

艾露美娜：“即使从你手上失去过多少重要的东西……现在的你比谁都更强，拥有着勇气的光辉……相信这一点，这样比起任何力量更……”

札古：“张开眼睛！喂，喂！”

艾露美娜：“曾经，于这座城堡中散落的骑士，有话要传达给你……想听听吗？无论怎样寂寞，微不足道的世界，这里是我和你相识的世界……所以……好好守护它……”

艾露美娜随着光芒消失，札古内心非常悲痛：“艾露美娜……我，我！不会再被过去或复仇困扰……我挥动的剑，会一直守护着重要的东西。”

在艾露美娜消失的同时，早前拿取到的“石之狮子王”突然[illegible]，从中传出守护兽的声音，“勇气”的守护兽被解放开来，丝莉亚得到新的力量“勇气之纹章”。

肯巴：“札古……”

札古：“我很平静……放心。现在的我还有需要守护的东西，那家伙让我明白……所以，我……为着守护重要的东西而挥剑……竭尽我所能……”

正当各人准备离开之时，丝莉亚突然感到不适。

札古：“啊，什么？”

丝莉亚：“没，没有问题……不过，守护兽它们……”

肯巴：“守护兽怎样？”

丝莉亚：“透过泪之碎片向我传递讯息……结界……衰退……封印……解除……卡・达尔基路……？……魔族……最后的侵略已经开始……”

大地受到黑暗泪珠的光芒照射，RAYLINE受到严重的破坏，一时之间守护兽的力量大幅度减少。很久以前人类与艾诺合力把好几个人工天体放置在卫星轨道上。魔塔“卡・达尔基路”就是把人工天体与地面连接一起的亚空间升降机，原本一直被守护兽力量封着，如今已重现于人世间。

画面一转，路迪等人已返回“亚达希特城”之内，大厅上只见安祖师一人。

安祖师：“呀，你们来得正好！”

丝莉亚：“有什么事情吗？”

安祖师：“地磁气和RAYLINE的流动忽然变得很混乱。各地的守护兽神殿也检验出近似的数值。”

丝莉亚：“泪之碎片也突然告知世界出现异变……到底法鲁佳亚发生了什么事？”

札古：“利用那个装置不就可以查明发生事件的位置吗？”

安祖师：“法鲁佳亚各地同时出现了异常情况，所以没有具体的位置测定出来……”

肯巴：“对了！尽管试试看……把相同数值归纳起来可以吗？”

安祖师：“尝试一下吧。”

肯巴：“把点连成线，线连结成一个圆形，最后测量出其中心特定位置……”

安祖师：“完成了，中心点的座标是X:15300・Y:5000，全部异常数值也受这位置的影响！”

札古：“你的确了不起！”

安祖师：“不是，很难为情呢……”

丝莉亚：“不久，最后的大战将会开始……有这样的感觉……”

安祖师：“先行返回古兰修道院，进入更深入的测量。那个观测点可以说成地震的“震源地”，必定是最激烈及危险的地方，你们要加倍小心啊。”

下期完结篇

BOSS BATTLE

本次是札古与丽迪哈姬单对单的决战，丽迪哈姬本身拥有6800HP值，战斗期间将会施展出各种擅长的特殊攻击技，不过比较之前几次交手时的杀伤力似乎稍为降低了。同时由于对手的反击发生率相当高，所以攻击之前必须注意本身HP的余量，否则一不

© 创通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2004

●BANDAI ●已发售 ●SLG+ACT ●1人玩 ●GC专用光盘 ●记忆容量3格 ●6800日元 ●http://www.bandai.co.jp/

机动战士GUNDAM 战士们之轨迹

Text:文/Dan Kennie

セイラ篇

MISSION 01 セイラ出击

胜利条件:	与敌机接触
失败条件:	被RX-77所捕
隐藏元素:	SIKLL クイックドロー、???

与游戏中的男性角色路线相比，本作中的女性角色路线的难度要高得多，セイラ篇就是其中之一。除了个人性能令机体性能下降以外，最重要的就是这一话的剧情限定的特殊效果，令玩家完全不能正常应战。

这场战斗与アムロ篇中的同名任务一样，战斗开始以后，玩家首先的目的就是与敌方接近，不论前往地图指定的地点，还是接近敌方的母舰，之后也同样会发生玩家被袭击的剧情。然后在玩家机体附近，就会出现两部MS-06和一部MS-07。

虽然在这一话玩家不能指挥其他机体的行动，不过只要加以配合，其实并不难将敌军全灭。可是当三部敌MS出现后，每当玩家的机体进入敌机的射程以内，PRESSURE就会急速上升，令角色陷入混乱状态，令玩家难以将敌方的MS-07打败。

由于以上的原因，笔者直到现在还未能取得S RANK，不过取得的条件似乎是在敌方的角色アコース被击破以前，将敌方的母舰和ランバ的机体击破。然而达成的难度相当高，不容易办到。

クリス篇

MISSION 01 ポケットの中の战争

胜利条件:	击破MS-06FZ
失败条件:	主角机被击破
隐藏元素:	驾驶员ハヤト・コバヤシ、武器99mm MACHINE GUN、武器MISSILE LAUNCHER

和セイラ篇同样，与主线故事的アムロ篇，以及シロー篇相比，クリス篇的难度远比其他角色的路线难度高。原因是クリス的个人能力极低，虽然NT-1的实力相当优秀，但是以クリス的实力，完全不能发挥出它的威力。在最初开始时，机体的HP就只有30多点，只要被击中两次，就会马上KO。

这一关要注意的，除了机体的HP少以外，还有敌方驻守的山上，布满极多的地雷，玩家没有任何办法判断地雷的位置，因此没有回避的可能。故此，"对爆"的SKILL是不可缺少的。

作战方面，玩家需要引诱山上的バーニィ出现，因此必须向他进行攻击，为了越过布满地雷的敌阵，开战前必须装备SKILL"重力下战"，以增加移动距离。成功降落至可攻击バーニィ的距离后，就可以向バーニィ攻击。只要对方作出反应，就可以立即向山下逃走。因为只要被バーニィ击中一次，NT-1就会马上被破坏。

主战场就是山下的河流地带。一如前面所说只要被バーニィ击中，NT-1就会立即报销，因此不可与他硬碰。每当バーニィ接近，就先作一次小跳跃，然后按下L+B。这样就可以使出自动追踪的特殊攻击，击中バーニィ后，他就会马上倒地，乘这机会再加上一刀。接着就要马上离开，等待画面左下方"SP"的一项旁边再次亮起"LB"时，就可以再次重复以上的动作。只要耐心进行持久战，就可以将バーニィ打败。

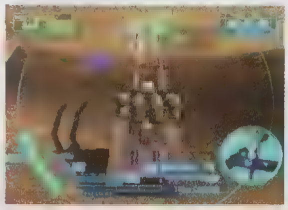
在初次进入这一话时，可以说是完全不可能取得S RANK，因为这一话的S RANK条件是时间。在初次进行这一话，弹药极度不足的情况下，要迅速将バーニィ打败，是一件近乎不可能发生的事。不过只要再次开始游戏时，玩家就可以选择替NT-1装备上专用的BEAM RIFLE，从山下远距离向バーニィ攻击，在最短时间内将他消灭。

ハヤト篇

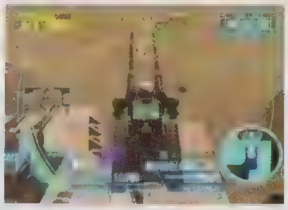
MISSION 01 战场は荒野

胜利条件	ホワイトベース到达指定地点
失败条件	玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素	SKILL水中战

アムロ篇中同名任务的ハヤト版本，与アムロ篇的分别就是机体变成RX-75，而出击的位置也转到ホワイトベース的附近，不过整体的作战内容没有多大的分别。



战斗初期，玩家不能对アムロ作出任务指令，不过他会主动与ホワイトベース合流，因此可以不用理会。此任务最大的难关，就是保护ホワイトベース不被击坠。与アムロ篇同样，ハヤト篇也同样会出现大量的DOOP战斗机，在空中移动的它们可说是最令人头痛的敌人。在战斗开始后，立即指示カイ的RX-77对ホワイトベース进行援护。而玩家就向东面推进，利用肩上的大炮，将敌人在远距离击破。



与アムロ合流后，就可以对アムロ进行指示。要是ホワイトベース到达合流位置时，敌军还余下大量残余战力，建议先将ホワイトベース停下，将敌军减少后，再继续南下。在南下时，必须先派MS作先头，驱逐前方的敌军，另外玩家也可以将机体升至母舰的甲版之上，进行远距离炮击支援友军。消灭南方的敌军后继续向南推进，シャア的部队就会出现。由于出现位置不定，因此不能将准确情况告知各位读者。只要在地图上确认シャア的MS-06S后，就可以马上指示其余二机对他进行攻击，同时玩家也可在远距离进行支援炮击。打败シャア的同时，作战也宣告完成。由于玩家所操纵的RX-75回避性能极差，在可能的情况下，也必须尽量避免与敌人近距离作战。

ハヤト篇

MISSION 02 迫击！トリプル・ドム

胜利条件:	消灭DOOP队
失败条件:	玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素:	SKILL对ENERUGI-低下

完成在荒野中的一战后，接着下来的就是"黑色三连星"了。与アムロ篇的同名任务一样，任务的内容可说没有任何分别。

在任务开始以后，同样会出现大量的DOOP战斗机，将它们全部消灭后，就会出现发现新型MS的情报。之后，只要任何我方机体接近地图的北面，三机MS-09就会出现，向我方进行攻击。一如アムロ篇同样，敌方的主要攻击是属爆风系的バゾオカ，因此战斗开始前必须装备"对爆"的防御技能。

战斗前半段，由于装备的关系，RX-75要击落动作灵活的DOOP并不容易，大可以交由同伴处理。在DOOP全灭后，记得要立即替我方机体进行补给。接着就派RX-78向敌增援的位置推进，同时以RX-77作支援。当出现敌军的对话后，玩家就可以稍稍向前推进，作远距离支援。在大多的情况下，敌方都会追着玩家的机体进行攻击，由于他们攻击力强大的关系，在他们接近后，就必须经常进行回避，等待同伴的救援。

这个MISSION，只要我方在击破敌方所有机体后，我方机体全部健在，就可以取得S RANK。

ハヤト篇

MISSION 03 ジャブローに散る！

胜利条件：敌军全灭
失败条件：玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素：SKILL 对推力低下、武器 180mm CANNON

同样来自アムロ篇中的同名任务，内容也大致相同，在开始时作战目的是消灭所有敌军，当与シャア接触后，就会变成将シャア的机体击倒。与アムロ篇的分别，除了机体以外，就是初期出现位置的不同。

在作战开始时，玩家的位置与カイ的RX—77—2同样位于地图东北的闸口，初期已经配备了4部敌机。由于RX—75的反应较慢，且武器经常需要填装弹药，玩家必须与RX—77—2互相合作，才能将它们击退。

另一方面，玩家需要同时派遣アムロ的RX—78—2，前往西北面迎击另外两部敌机。在这一关要取得S RANK，同伴的生存是一个重要的因素。因此在战斗开始的同时，必须马上移动所有部队前往安全的地点，除了初期在西北面的RGM—79之外，其他机体也可以向西北面进发。

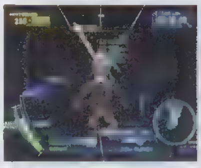
玩家赶快将面前的敌军消灭后，就可以与カイ一同向南面进发。迎击シャア的部队，除了保护所有我方机体安全外，将敌军所有机体击破，也是取得S RANK的条件。因此在击破シャア前，务必将与シャア同行的二机先击破。在アムロ清理完西北的两部敌机后，再全军集中攻击シャア，这样就会容易应付得多。由于RX—75的HP较少，单独与シャア对峙时，记得要多加回避。

ハヤト篇

MISSION 04 コンスコン强袭

胜利条件：击破6部敌MS
失败条件：玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素：SKILL 对移动力低下、武器 ROCKET LAUNCHER

ハヤト篇的首个宇宙战版图，同时也是转乘RX—77—2的一关。内容与アムロ篇的同名任务一样。



我方的兵力只有两部CORE BOOSTER、两部RX—77—2和RX—78—2，加上母舰ホワイトベース的HP只有235点。与敌方的大军相比，看来似乎处于劣势。不过这一话的敌军数目并不多，除了三艘母舰以外，就只有12部MS—09R。

在战斗开始后，首先下令母舰以外的僚机，全部对玩家的机体进行援护。同时也对ホワイトベース作出向西北角移动的指示。接着就向来袭的敌军迎击，得到僚机的掩护，在作战上应该会比较安全；攻击方面，主要使用肩上的240mm CANNON。只要敌方从正面而来时发弹，就必定会击中对方，唯一的缺点是弹药不多，而且连发性能低。

当击破敌军6部MS后，就会出现敌方进军的剧情。再击落余下的6部MS—09R，玩家就可以让僚机转为援护母舰。在补给完弹药后，再单独向敌母舰的所在地进发。为了取得S RANK，玩家必须击破所有敌机，因此必须先将两艘ムサイ击破，否则就会功亏一篑，不能取得武器ROCKET LAUNCHER。如在取得SKILL“连炮击”后，还可以利用肩上的大炮进行连续射击，作战效率更佳。

ハヤト篇

MISSION 05 宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件：ホワイトベース到达指定地区
失败条件：玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素：RX—75、???

ハヤト篇的最后一话，与アムロ篇的最后一话同样，分为前后两个部分，前半部有点类似，而后半部则完全不同。

一如前面所提及，这一话的前半部与上期介绍过アムロ篇中同名的任务类似。在ハヤト篇中，作战目的同样是保护ホワイトベース进入指定地区。而与アムロ篇的分别，就是ハヤト篇的前半部，只要当ホワイトベース进入目标地区后，就会自动进入第二部分。不像アムロ篇那样，需要继续保护其他母舰通过。整体上的难度较低，不过取得S RANK的条件比アムロ篇还要苛刻。

第二部分与第一部分的分别不大，同样是保护ホワイトベース前往指定的区域，不过由于剧情的关系，这一部分ホワイトベース将会失去维修与补给的功能。因此为了保持战力，必须同时保护其他友军的母舰。

战斗方面，前后两部分同样，在战斗开始的同时，下令左右两翼的RGM—79与RB—79掩护两侧的母舰，而其余ホワイトベース队的同伴，就全员援护前方的母舰，由于ホワイトベース的HP较多，因此可以不用刻意进行掩护。至于玩家的目的就主要是扫除随时出现的敌机，尤其是MS—09R和MS—14这两类机体，更是首要铲除的目标。在必要时可以使用ハヤト的特技“助言”，借此来减少母舰的损伤。

第二部分，当ホワイトベース接近目的地时，敌方就会突然派出一批MS—06FZ，向ホワイトベース发动猛烈攻击。剧情发生后，玩家首先必须使用“助言”，随后就要尽快将接近ホワイトベース的敌军消灭。只要捱过这个难关，就可以顺利过关。

前面曾经提过，这一关取得S RANK的条件相当苛刻。其中包括了保护所有母舰、MS安全无事，此外还要积极击破敌机。虽然笔者多番努力，不过最后也只能得到A RANK。

カイ篇

MISSION 01 战场は荒野

胜利条件：ホワイトベース到达指定地点
失败条件：玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素：SKILL 爆风强化

与アムロ篇和ハヤト篇可说几乎一模一样，除了机体和个人特殊能力以外，更可说与ハヤト篇完全一样，作战方式也大同小异。唯一的分别就是支援的RX—75对在空中出没的DOOP威胁不大，玩家需要亲自将来袭的DOOP击倒，其余部分则与ハヤト篇全无分别。不过要注意，カイ的特技“助言”必须在PRESSURE到达LV3时才能使出，在此战中几乎可说不可能发生。

カイ篇

MISSION 02 迫击！トリプル・ドム

胜利条件：消灭DOOP队
失败条件：玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素：SKILL 左右STEP

与ハヤト篇同样是接着面对“黑色三连星”，唯一的分别就是RX—77—2的BEAM RIFLE可以较容易击落来袭的DOOP。在“黑色三连星”出现后，作战方式则与ハヤト篇相同。

カイ篇

MISSION 03 ジャブローに散る！

胜利条件：敌军全灭
失败条件：玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素：SKILL 对STUN、RX—77—2

开段与ハヤト篇同样，但在击倒初期东北角的敌军后，由于RX—75的动作缓慢，难以期待他能赶得及参与接着迎击シャア的战斗。在迎击南面的部队时，可能需要孤军作战。取得S RANK，就可以得到RX—77—2。

カイ篇

MISSION 04 コンスコン强袭

胜利条件：击破6部敌MS
失败条件：玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素：SKILL 连炮击、武器 SPRAY MISSILE LAUNCHER

与ハヤト篇MISSION 04的内容完全一样，作战方式也当然一模一样。没有特别值得注意的地方。

カイ篇

MISSION 05 宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件 ホワイトベース到达指定地区
失败条件 玩家机体被击破／ホワイトベース被击破
隐藏元素 武器 HAND GRENADE、???

整体大部分与ハヤト篇相同，不过最后在后半部分出现的敌军，就不是MS—06FZ，而是更强的MS—14。由于难以使用“助言”，因此必须以速度决胜负。

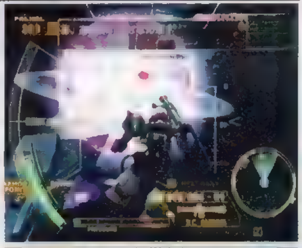
© 创通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2004

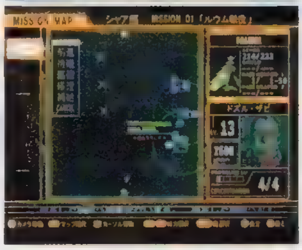
シャア篇

MISSION 01 | ルウム战役

胜利条件:敌母舰全灭
失败条件:自机被击破/ドズル舰被击破
隐藏元素:SKILL エイミング

与之前完结的联邦篇相比，吉翁篇整体的难度也要高得多。吉翁篇开始的第一话是原作中シャア成名的一役，作战的目的是将敌军所有母舰歼灭。需要注意的最大问题，就是与联邦篇不同，吉翁篇的机体HP，全都比联邦篇的低，被击破的机会大幅增加。





在战斗开始后，首先将我方的三部MS与三架战机，分配指派保护三艘母舰。攻击的任务，就由シャア一人进行。正如前面所提及的，吉翁机体的HP较低，战斗时必须经常回避敌方的炮火。不过在这一话中，玩家所操纵的机体，可使用威力强大的核弹发射器。大多数敌舰都可以一击消灭，强力的MAGELLEN级敌舰，也最多只能捱下两次攻击。只要在进入射程后，再使用核弹，就可以轻易将敌军消灭。由于作战目标只是敌舰，因此战机可以不用理会。当核弹用尽后，就要尽快回母舰补给。只要在我方母舰和MS全部生还的情况下，完成作战目的，就基本可以得到S RANK。

シャア篇

MISSION 02 | 大气圏之攻防

胜利条件:击破敌母舰
失败条件:自机被击破
隐藏元素:SKILL 打ち落とし、MS-06F

原作中另一シャア的名场面，在白色基地进入大气圈时进行攻击。在战斗开始后，玩家就要以四机体MS-06F迎战RX-78-2。由于对方威力强大，在玩家与RX-78-2接近至一定距离后，就要马上使用"直击"，否则就难以对它造成较大的伤害。

只要使用"直击"后，看准对方接近的机体，从正面利用バゾオカ进行攻击，就可以造成约40点以上的破坏。在攻击的同时必须经常进行回避。因为机体的HP较少，一击就会被RX-78-2的攻击消灭。虽然作战目的只是将白色基地击破，不过要取得S RANK，就必须3机以上生还，并且将RX-78-2与母舰同时击破。这样才可以同时得到这一话的两种隐藏要素。由于在战斗的过程中，并没有可供回复和补给的母舰登场，因此更需要注重避免被击中，还有弹药的数目。

シャア篇

MISSION 03 | 战场は荒野

胜利条件:击破木马
失败条件:自机被击破/カルマ机被击破/木马进入特定范围
隐藏元素:SKILL 对BEAM、驾驶员ランバ・ラル

首次敌方全队MS登场。虽然我方的兵力显然占优，然而在性能上则实在相差太远。在战斗开始后，马上指挥旗下的MS停止原有的行动，以及与敌军保持距离。同时玩家接近敌方机群进行攻击。

与前一话同样，要取得S RANK就要将所有敌军击破。换而言之就是要将敌方的强力MS全部击退。由于弹药的关系，必须看准机体才作出攻击。

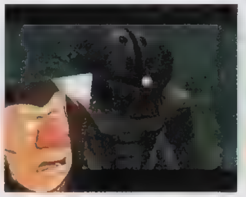
首先利用强力的バゾオカ高速击破RX-75，然后就以近距离攻击，以及机关枪与RX-78-2进行持久战。为了增加破坏力，使用"直击"是不可缺少的一环。为了增加战斗的节奏，这时可以下命附近其余的MS，一同攻击RX-78-2。另外，也需要注意我方机体的燃料消耗较快，回避动作也必须经常顾及OVER HEAT情况出现。成功击破RX-78-2后，再接近RX-77-2，使用"直击"后，从它的后方进行攻击。击破全部敌军MS后，就可以集中攻击木马。若能在我方MS全部未被击破的情况下，击破敌方全部机体，就可以得到S RANK。

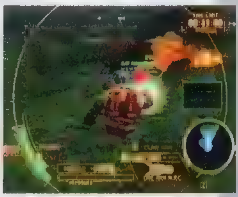
シャア篇

MISSION 04 | ジャブローを探せ

胜利条件:找出ジャブローの入口
失败条件:自机被击破
隐藏元素:SKILL 重力下战、驾驶员ノリス・パッカード

在战斗开始后，玩家将会率领着四名同伴一同出击。与前一话同样，在战斗过程中玩家不可能取得任何补给。





不过幸好我方的机体全部都拥有无限的能源，不会出现弹药耗尽的场面。在战斗开始后，马上下令所有部下机体，对主角机进行援护。然后逐步将地图上的敌军消灭。

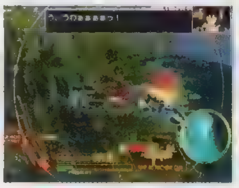
首先带领全军向东面进发，这样就可以发现第一道闸门。先将附近的敌军消灭，然后破坏大闸。之后就会出现大批的RGM-79，将它们逐一消灭后就可再开始任务。成功破坏所有敌军，并将两道闸门破坏，加上所有同伴生存的情况下完成任务，就可以取得S RANK。不过有一点必须注意，这就是PRESSURE值的增加速度。在被多数敌机包围时，PRESSURE值会大幅增加。为了避免混乱状态，必须经常留意是否被敌方包围。

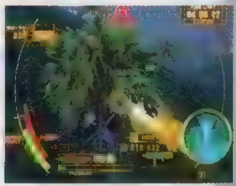
ノリス篇

MISSION 01 | ファースト·コンタクト

胜利条件:击破RX-79[G](シロー机)
失败条件:自机被击破
隐藏元素:SKILL 水中战、武器HAND GRENADE

与联邦的シロー篇首个任务相对的任务，玩家的作战目标是将シロー的RX-79[G]击退。在战斗开始后，敌方将会分成两小队行动。由于要取得S RANK，就必须将敌机击破，因此必须先从版图北面出现的敌军开始收拾。





在机体性能方面，我方的MS-06J完全不能与对方对抗，因此必须集中5部MS的力量，进行集中攻击。

先将先头的カレン机击破，然后再迎击サンダース机。作战方式是以机关枪进行牵制，然后由僚机进行攻击。成功击破二机后，再向北面的森林进发，就可以发现エレドア的指挥车。破坏后立即向南进发，シロー机将会在山崖下，先用手榴弹引诱シロー主动接近。然后利用对付之前两机的同样战术，就可以完成任务。将所有敌机击破，而我方的MS全员生还，就会有较大机会取得S RANK。

ノリス篇

MISSION 02 震える山

胜利条件：消灭所有 RX-75MP
失败条件：自机被击破
隐藏元素：MS-05B、MSM-03

ノリス的第二话，与シロー篇的最后一话内容也大致相同。胜利条件是破坏所有 RX-75MP，而取得 S RANK 的条件，就是破坏敌方所有机体。以一对六，而且当中半数是威力比自机要强的 RX-79[G]，实在有相当难度。不过只要活用 MS-07B-3 的性能，就可以轻易击退敌方半数的力兵。

MS-07B-3 的主武器 HEAT ROD，虽然射程极短，而且一般攻击力不高，但其实只要利用 HEAT ROD 击中敌人后，对方就会短时间失去活动能力。如在攻击时按紧 A 不放，被击中的机体就会不停地减少 HP，没一会儿就可以将敌方一机击倒。但是使用 HEAT ROD 有一个极大的缺点，就是硬直时间。在持续削减敌方 HP 时，机体会停在同一地点不能移动，连转换方向也不能。甚至在单发攻击时，使用 HEAT ROD 也会出现相当长的硬直时间。这时如果被其他机体攻击，就会全无还击之力。必须利用建筑物的构造，隔开敌军的炮火，然后逐一击破。

最麻烦的就是シロー机的 RX-79[G]Ez8，因为 HEAT ROD 的停止活动机能对他并不能产生作用，难以作出连续的强力攻击。代替的方法，就是以间断攻击的方式，用 HEAT ROD 多次攻击他。当攻击致一定的次数，シロー的机体资料显示就会变成红色，这时他就会失去活动能力。藉此机会使用“直击”，再从他背后作猛攻吧。

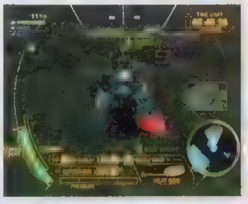
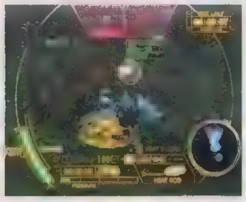
还有一点必须一提的，就是要取得 S RANK，千万不要忘记破坏南方的指挥车。

ノリス篇

MISSION 03 ジャブロー探索

胜利条件：找出ジャブロー的入口
失败条件：自机被击破
隐藏元素：驾驶员アイナ・サハリン、MS-06J、MS-07B-3

作战的任务内容，是找出进入ジャブロー的入口，也就是进入版图上指定的区域。在任务过程中，将会出现一部 MS-09 与一部 MS-06J 进行支援，另外，在地图上会有我方母舰在固定的路线上经过。玩家可以藉此回复 HP 和补给弹药。取得 S RANK 的条件，是在限时内将所有敌机消灭，如能成功达成这点，即使友军的机体被破坏，1～2 架母舰被击破，也在允许范围以内。

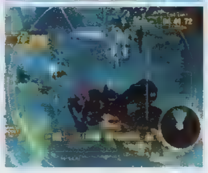
在任务途中，需要注意大部分炮台，在平时都会隐藏起来。要将所有敌人消灭，就要掌握好它们出现的时间了。另外必须注意版图东面与西面的目标范围附近，会出现大量 RGM-79。接近时必须留神，否则就可能会有被围攻的危险。进入目标区域后，就会出现剧情，任务也同时完结。

アイナ篇

MISSION 01 テストパイロット

胜利条件：击破 RGM-79(サンダース机)
失败条件：自机被击破
隐藏元素：SKILL 对移动力低下、MS-06RD-4

作战初段的目的，与联邦篇的 TUTORIAL 十分相似。玩家需要操作机体碰撞指定的目标物，然后就会出现攻击目标，将它们全部破坏后，下一个目标物就会出现，重复以上的行动四次后，就会出现母舰被袭的剧情。作战目标也会立即转为破坏サンダース的 RGM-79。不过在开始阶段，サンダース机并不会出现，必须先将敌方的母舰击破。因此可以先与其余三机合作，将初期的两机 MS 消灭。破坏敌母舰后，再合力将サンダース机击破，由于玩家的机体 HP 极低，记得不时进行回避。アイナ篇与其他篇相比，似乎较容易取得 S RANK，只要将达成初段试验的内容，再将サンダース击倒就可以取得 S RANK。



アイナ篇

MISSION 02 飞行テスト

胜利条件：到达脱出地点
失败条件：自机被击破
隐藏元素：SKILL 对 STUN

アイナ篇的 MISSION 02，在初次进行游戏时，是绝对不可能取得 S RANK 的，因为取得 S RANK 的目标，是将敌军全员击破，而在初次进行这任务时，アイナ的机体是不设任何装备的，必须完成了一次后，再重新开始时，才可以启动机体武装。

在任务初段，同样只是进行飞行。当到达地图的北面后，08 小队就会出现。只要破坏其中一机，玩家就可以由西北角的脱出地点离开。在初次执行任务时，可以利用两部战机，将指挥车破坏。

当再次进行挑战时，APSARAS 的武装就会解封。玩家可以利用米加粒子炮将敌方的小队完全击破。但由于 APSARAS 的机体操作与太空中的 MS 操作相似，在地面上并不灵活，因此不能与敌军近距离战斗。只可以从远方进行急速接近，然后加上强力的一击，再立即逃走。移动的路线不可是一条直线，否则就会出现被敌方从后偷袭的可能。如无意外，达成以上条件就可以取得 S RANK。

アイナ篇

MISSION 03 巨兽の咆哮

胜利条件：敌全灭
失败条件：自机被击破
隐藏元素：???

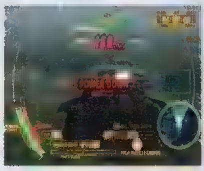
与前一话同样，作战的目的是将敌方的机体全部破坏。当中包括 5 部演习用的目标，不过将它们击破也不会得到任何好处，因此可以不作理会。值得注意的反而是地形的问题，场地整体是一个长形的谷地。集中在谷地内战斗的话，敌方的活动范围受到限制，命中的机会也会较高，然而另一方面也因此而令体型庞大的 APSARAS 成为巨型的箭靶。作战方式与前一话同样，唯一不同的地方，就是地形上的变化而已。能够在 3 分钟内将敌军全灭，就可以得到 S RANK 评价。

アイナ篇

MISSION 04 アプサラス

胜利条件：敌全灭
失败条件：自机被击破
隐藏元素：MS-09、???

与前两话同样，我方只有 APSARAS 一样，而敌方的数目则比前一战更大幅增加三倍。战法与前两次战斗同样，以急袭的形式为主。攻击完毕后马上离开战线，待能源回复后，才再次急速进入攻击范围。重复以上的行动，就可以完成任务。

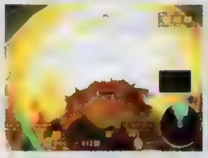


アイナ篇

MISSION 05 地下要塞ジャンブロー

胜利条件：进入指定地点
失败条件：自机被击破 /MS-07B-3 被击破
隐藏元素：MSM-07、武器 BEAM RIFLE

アイナ篇的最后一项任务，初期作战目的是进入指定地点，不过进入目标范围后，任务就会变成破坏所有敌军。这一话取得 S RANK 的条件，是破坏所有敌军，同时ノリス也不能被破坏。与ノリス篇的最后任务同样，在版图上设有不少隐藏的炮台，只有在他们冒出头来时才能将它破坏。另外当接近目标地域后，必须立即离开，因为在初期指定的目的地中，将会出现大量 MS。成功破坏所有敌机，并在 6 分钟内完成，就可确实得到 S RANK 评价了。



大攻略

●TECMO●ACT●3月11日发售●1人玩●售价$299●记忆容量8格以上●DVD-ROM
●只对应硬盘记录/记忆卡/HDTV/Dolby 5.1/XBOX LIVE●http://www.ninjagaidengame.com

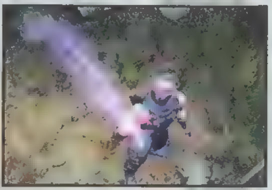
CHAPTER 13 地狱的觉醒

沿路走可在尸体处拾到“维高诺地下帝国探访全图”及三太郎手帖，到尽头处有龙神像可供，宝箱内有神命珠。此房间内会有超大量的飞行怪虫出现，消灭它们后上层会有宝箱出现。

接着便要往上层进发，需要活用之前CHAPTER 10中，与BOSS战斗前利用四面墙壁进行连续“走壁”加跳跃的技巧，只是这次所需要的技术要更为纯熟才行。因为通道的底层与上层之间的落差很大，中途不小心就会掉回到下层，总之记得保持把摇杆推向左或右，以及当走到墙壁中间时就要按跳跃键。到达上层后可补充箭矢，而打倒飞行怪虫出现的宝箱内有“魂返之护符”。

沿路前进可返回地底水脉上层(图10)，当走到下层西南面会看到过场画面。利用“飞鸟翻身”来到上层的古代阶层再返回地面，会发现这时两边的钢闸门已开启了。经东北的通道走到泰伦的吊桥广场，在那里会见到三只紫色的丧尸，它们虽然耐力很高，不过行动缓慢，因此不难对付，打倒它们的话可获得“魂返之护符”。

回到时计塔广场，要小心这里的丧尸士兵，它们行动迅速，与其逃避不如趁早将其解决，笔者推荐用双镰来攻击，要注意他们在区域移动后会再次出现。回到东北面的双头蛇广场，到石像凹位可使用辛苦收集回来的三块石板碎片，这样就能将龙隼传回到隼之里去。



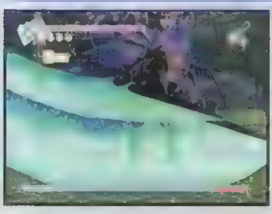
隼之里并没有敌人，在神龛有裂痕的石碑前用重武器破坏可获得“魄封珠”。经以往前进的路到达墓地，在一个墓碑上得到龙玉，装备在龙剑的剑柄上就变成超强的“真·龙剑”了。

这时还可以利用传送点返回泰伦，在地图上会发现西北面还有一个传送点，会将龙隼传送到一个魔空间，在那里需要与大量的赤爪怪及甲虫怪物战斗，要小心甲虫怪物的威力惊人，在远处时会向龙隼射激光，而近身

若被插中就会连续受到多次伤害，以至于失去近一半的体力。挑战此魔空间除了要带备大量的回复道具外，还要时常使用“飞燕”，当消灭所有的怪物后，便可获得“九字神珠”。

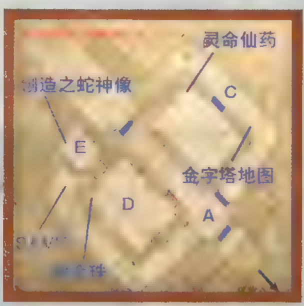
经隼之里墓地的传送点进行多次的传送后，就会到达金字塔前，并且需要再和CHAPTER 7的怪物ALMA战斗一次。

BOSS



ALMA下半身会变成蜘蛛脚，不过仍然是浮在半空中作战，其基本的攻击模式其实并没有改变，包括会在远处向龙隼射出粉红色光弹以及投掷石柱，不过就少了快速冲过来攻击的招式，需要注意尽量避免近身肉搏。最好的对付方法就是以“飞燕”，又或是冲刺二连斩来攻击，由于拥有“真·龙剑”后攻击力提高了，因此对付它并非特别困难。

图14 金字塔



战胜ALMA后，走到金字塔前有裂痕的位置，使用战槌或大刀等重武器将其击破后就可进入金字塔内部(图14)。走到A点会发现那里共有五扇门，当中有三扇门的地上都有一个符号，除了左边第二扇门外，目前其他门都打不开。沿路前进可在忍者尸体上搜到“金字塔地图”，沿楼梯走到下层B点的房间，在那里使用“鬼火之术”便可点燃火炬，得到“魄封珠”。

回到上层由C点的门进入隔壁的房间，在那里的一面墙上会看见有两个台座，将火之台座上的“水之石板”放到旁边的水之台座上，就会开启两扇有水记号的门，东南面的门也显露出新月的记号。但接着却要强制对付大量的古代蟑螂。

打倒古代蟑螂后房间的门便会打开，这时先走到西南面的龙神像处记录，然后进入D点房间。首先取走叶之台座上的“火之石板”，然后把它放到隔壁房间的火之台座上，这样东南面的门会变成半

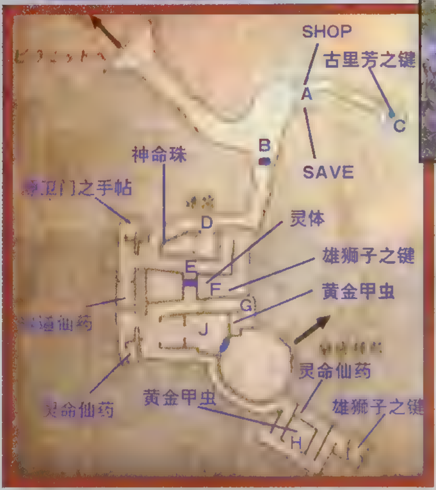
NINJA GAIDEN
Text:电玩太郎 Design:SL

月状态，而这里还要再一次面对大量的古代蟑螂。

收拾完蟑螂后再到D点的房间，会发现E点的门已打开了，这时可得到“创造之蛇神像”。而在D点房间把“叶之石板”放到叶之台座上，东南面的门会变成满月状态，金字塔升起显露出东南面的出口，而这一关也告结束。

CHAPTER 14 怨灵

图15 撒鲁干迷宫



经另一边通路走到撒鲁干迷宫，注意此关从头到尾都得不到地图（图15），不过既然有攻略在手就不怕了（笑）沿路前进并没有任何敌人出现，于A点有最后的商店石像，另外还有龙神像。在B点的铁闸上了锁，必须先经C点传送到另一个魔空间，在那里需要对付大量的赤爪怪，对于玩家来说应该不是什么大问题，使用双镰的话只要小心防御，并不难获胜，完成后会得到“古里芳之键（グリフォンの键）”。

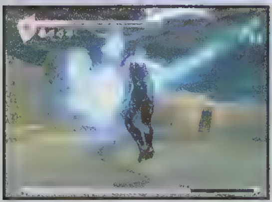
回到B点用古里芳之键打开铁闸继续前进，在D点通道上会遇到大量的念鱼，要小心被它们大量地缠在身上会损失许多体力，而且它们会主动冲过来攻击，与其躲避还不如全力应付，可以用双镰来对付它们，当收招前出现空隙时可跳起攻击，着地后再继续挥舞双镰。更重要的是这些念鱼有大量的灵体，打死一群念鱼差不多有5000的份量，而且在区域移动后会再次出现，是“储钱”的最佳地方，使打造武器或购买贵价道具不再是难事。

因为这里是个迷宫，要记住走过的路线，于E点会看见鬼魂武士DOKU飘进门里去，但龙隼则要取得锁匙才能通过。到F点会碰到之前魔空间内的甲虫怪，记住在它出现后便不要再前进了，否则会引来念鱼的夹击，这样就会麻烦。收拾念鱼和甲虫后走到尽头，除了在宝箱内得到大量的灵体，还要以“垂直登壁”的方法攀到高处取得另一个宝箱内的“雄狮子之键”。

回到E点用锁匙开门后，先到G点去取“黄金甲虫”，接着走到H点拿另一只“黄金甲虫”，途中当然也要留意那些念鱼的攻击。然后到I点去，在那里的宝箱内可得到“雌狮子之键”。

得手后走到J点，那里会有念鱼和一只甲虫怪，可以选择不用理会，直接用锁匙开门，然后便要展开一场BOSS战。

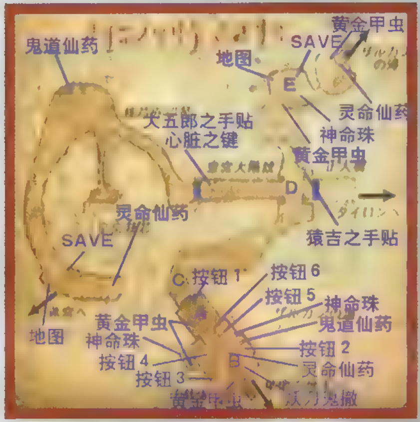
BOSS



此战其实与之前CHAPTER 11差不多，唯一分别是首领DOKU本次没有穿着盔甲，但一样懂得弹开龙隼的攻击。至于对付的方法仍然是那一招“飞燕”，保持一定的距离后冲过去用这招攻击，既可给予它很大伤害，也利于龙隼得手后躲开其攻击。而首领除了会连续挥刀攻击外，当它冲过来攻击时更可一口气扣掉龙隼接近三分之一的体力。另外最可怕的是当它伸手过来擒住龙隼后，会不断地吸收龙隼的体力化为己有，要尽力挣扎才可避免受伤。

CHAPTER 15 核芯

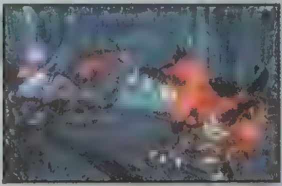
图12 撒鲁干



龙隼获胜后却受到DOKU的诅咒而有魔神化的迹象，不过对于游戏进行并没有影响。这时与DOKU战斗的地方会有念鱼出没。沿路可走到撒鲁干（图12）的西部核芯外边苑。在入口的尸体处能得到“撒鲁干迷宫地图”，另外还有龙神像可供记录。

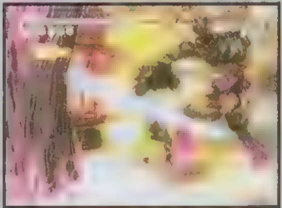
沿着顺时针方向走到A点，要小心途中有赤爪怪和甲虫怪，而大门前则有大量的念鱼。开门到皇宫大阶段上发现有尸体，能拾到“大五郎之手帖”及“心脏之键”。

回到核芯外边苑到中央的皇宫核芯去，从这里开始便没有地图了，好在路线并不算复杂。利用“心脏之键”开门后进到一楼，走进去不久门就会被锁上，然后要强制和红龙战斗，打倒它们后走到房间中央的位置放上“感情之猛禽像”，就会开启通往上层的大门。



注意每层往上的楼梯内均会有大量的念鱼，要小心地将它们处理干净，尤其是要避免别跳回到门口，因为区域移动后两边都会再次出现敌人。到二楼一样会有强制战斗，本次面对的是红龙与喷火龙，收拾完它们后便到中央放上“睿智之犬神像”，开门后继续前进。

到三楼要对付一只甲虫怪以及大量的赤爪怪，只要处理了甲虫怪，其余的敌人便不是问题了。消灭它们后便将“背德之恶魔像”放到中央的台座上。到达四楼的门前，会发现右侧有一个缺口，由那里跳下去会找到最后一只“黄金甲虫”，得手后便可先离开皇宫，经大正桥回到商店去换取“忍者龙剑传”。



再次进入皇宫核芯，到四楼要对付数只甲虫怪，由于它们并非善类，所以最好多用“百雷锤之术”一举收拾干净。消灭完所有的甲虫怪后，便将“创造之蛇神像”放在中央的台座上，开门后继续前进。

虽说来到五楼的地狱门前，可是却没有用来开门的第五座神像，在该层的角落里会发现有一个传送点及龙神像，首先记录游戏进度，旁边还有“灵命仙药”和“鬼道仙药”可取。然后便通过传送点前往另一个魔空间。

在魔空间内首先要对付大量的赤爪怪，用双镰来攻击比较好。收拾完赤爪怪后，恶魔会送龙隼到异空间内，首先要再战 CHAPTER 4 的鱿鱼怪，虽然已在使用最强的真·龙剑，不过它的耐力也比之前有所提高，因此作战时仍然要打起十二分的精神。打倒鱿鱼怪后要传送回刚才的场地再战赤爪怪，要注意这次恶魔还会向龙隼投掷火弹，因此要保持移动状态才行。摆平那些赤爪怪后，便会再被送到异空间中，这次要再战 CHAPTER 12 的雪毛怪，由于可躲避的地方变小了，因此龙隼会比较容易中招。

BOSS

打倒两只老 **BOSS** 后，终于轮到恶魔亲自上阵，它常时都在空中飞，行动也相当敏捷，最麻烦的是会不断召唤赤爪怪出来攻击。由于赤爪怪是杀不完的，因此还是集中对付 BOSS 比较好。要小心它会直线冲过来，那时要向旁边滚开。它挥爪攻击后又会垂直压下来攻击，因此要保持高度戒备。至于对付它的方法，除了多使用“飞燕”外，就是趁它跪在地上的一段时间狂攻猛打，不过要小心留意它的行动，因为当它回复之后，就会立即抓着龙隼摔到地上。当恶魔的体力剩下一半时，它会追加连射三记火球的招术，或者变成钻子插过来，基本上这时只有躲避的份儿了。

战胜恶魔后可得到“破坏之邪神像”，然后沿路返回，可经传送点回到地狱门，保存进度后，如果身上所持的回复道具已经用得七七八八，最好不厌其烦地走回到最近的商店内进行补充，因为接下来将不会再有机会购物了。

把“破坏之邪神像”放上最后的台座上后，上方的地狱门便会开启，这时记得保存进度。跳上去沿着楼梯往上走便会发生事件，然后需要和神圣皇帝战斗。

BOSS

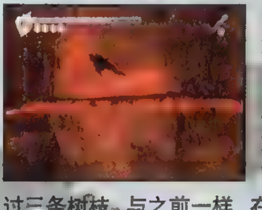
神圣皇帝是至今为止体积最庞大的 BOSS，而龙隼的战斗方法也与过去不同，会站在一块浮石之上发动攻击。实际上只是控制那块浮石移动，BOSS 的弱点是身体及两只手臂，只要绕着它的弱点打转，不断进行攻击就可以了。至于 BOSS 的攻击主要来自围绕在它身边的粉红色光球，碰到后当然会受伤，而龙隼也会掉下去，幸好会自动站在另一块浮石上。最需要小心的是粉红色光球会放出粗大的雷射光，这时小心地移动浮石回避才是上策。另外它还会挥动巨爪，如果能绕到其身后就不用怕了。当 BOSS 的体力低于一半时，雷射球的运动轨迹会变成螺旋状，使龙隼更难躲避，这时不妨用“火炎龙之术”来对付。

BOSS

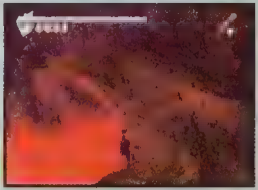
当龙隼获胜后，神圣皇帝变身成最终形态。这时它会站在岩浆内，由于走过去只会令自己受伤，因此这时必须使用投掷类的武器，身上的箭矢可以全部都用上，但如果有风车手里剑的话自然更加好。至于 BOSS 的攻击模式，它的身体由许多的骷髅头组成，会放出来四处飞撞，这时可用双镰来对付。最需要小心的其实是它那有角的头部，若被它咬中的话，会一下子扣掉一半以上的体力，因此当它飞过来时便要跳开或利用忍术还击。当 BOSS 跳到陆地上时，就要转用真·龙剑不断地砍其脚部。

CHAPTER 16 黑龙丸

这关开始时有龙神像可供记录，如果在前一关的BOSS战中消耗了太多的回复道具的话，笔者建议还是读取之前的存案再挑战为好。此关并没有喽罗出现，基本上是考验玩家的跳跃功夫，因为此关全是高低起伏的岩石，首先沿着左边的岩石跳攀前进，每次跳跃前记住要确认位置，按白按键调整好视点后再跳。到垂直的狭窄通道内用“飞鸟翻身”跳到上层去，接着会发现黑龙丸，当拔起之后就会看见 RACHEL 在远处等着救龙隼离开。



得到黑龙丸后要继续沿着高层岩石的方向跳跃前进，要注意此关其实是有时间限制的，如果花费太多的时间，龙隼立足的地方就会碎裂而掉下去，因此不可犹豫太久。接着需要翻过三条树枝，与之前一样，在离开第三条树枝时只需将方向推向前就会自动以“走壁”的方式到达对面。在跳过下一组树枝后，这时会有岩石掉下去的情节，这意味如果再慢吞吞的话就有失足的可能。

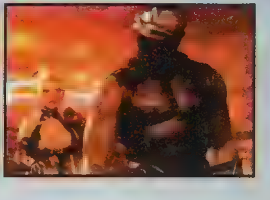


接下来的一段路并没有特别的困难之处，其中有需要攀爬着岩石边缘横向移动的地方。到最后会发现前方已经无路了，但其实真正的落脚点就位于视线以下的地方，因此要先确认之后再跳下去，成功到达RACHEL附近的悬崖边就会自动发生情节。回到地面上需要进行终极之战，与龙隼的师叔 MURAI 战斗。

BOSS

MURAI 当然是极强的 BOSS，他会使用多枚导向飞镖射向龙隼，可以利用防御挡下来。他还会向龙隼飞撞过来，而且懂得转向，因此不用翻滚或跳跃躲避是无法避开其攻击的。而近身肉搏对于龙隼来说很吃亏，一般都会被他擒住，然后被扣掉大量的体力。此外他还有一招是跳到岩石上，向龙隼发放黑龙波，被击中的话会有超过一半体力的伤害，但只要看准的话并不难避开。

至于对付MURAI的方法还是那招——“飞燕”，平常要与BOSS保持距离，看准对方位置时便跑过去跳起按 Y 键，此招的好处除了命中率高，击中后可冲到对方身后便于跳开，其次就算BOSS也朝龙隼冲来，在使用“飞燕”的情况下也只有 BOSS 受伤的份儿，所以此战其实并不像想像中那样困难。还有，若是不幸战死，虽然会回到最后记录的地方，但只要拔起黑龙丸就可以直接再战BOSS，省去不少麻烦。



（完）

九怨 -kuno-

PS2 FROMSOFTWARE 4月1日

PS2 总分 30

猫部

由FROMSOFTWARE推出的恐怖游戏，故事舞台为古代日本，和风式的感觉比《零》系列”更强烈，可是说到恐怖感却有些不足了，因为战斗方面的玩法类似“《biohazard》系列”的系统，这样做反而降低了恐怖感，只是增加了些紧张的气氛。另一方面场景在切换中有读碟的情况出现，令恐怖的连贯性不足。至于过场画面的素质，FROMSOFTWARE给人一种出力不讨好的感觉。整体来说是值得一玩的作品，尤其推荐给喜欢玩恐怖游戏的朋友。

Minamoto

在古代日本舞台中进行冒险的动作游戏，玩家身份是阴阳师，利用召唤式神之术把怪物们消灭。战斗方式与“《BIOHAZARD》系列”颇为相似，需要在静止的3D背景上移动。整体来看，恐怖气氛的营造相当单薄，可能该作品的着眼点并非在这个方面。游戏内玩家可以操纵的基本角色有3名，令游戏性增加了一些。至于缺点方面，最明显的是场景之间切换时的读盘时间非常令人厌恶。

小志幽凉

继同厂的《星云回声之夜》后，FROMSOFTWARE另一款挑战恐怖极限的游戏问世。本次采用日本平安时代作为舞台，以阴阳术和鬼怪作为游戏主题，这些东西原本都存在着神秘的一面，如今再加上恐怖元素令游戏有一种独特的气氛，喜欢恐怖游戏的朋友相信不会失望的。而说到游戏性，玩法虽然有点像《BIOHAZARD》，不过使用各种符咒和式神算是较特别的，但是否实用则见仁见智了。

风之使者

作为4月初最引人注目的游戏，首先要称赞的是OPENING的确给人带来了恐怖感，看见女主角的动作就令人想起贞子。但游戏中却有很多不足之处，每通过一个小场景都要读碟5秒，恐怖感完全被读碟的烦闷感盖过了。由于视点的关系，使敌人失去了压迫感，而且普遍显得很小，与之遭遇时没有那种逃亡的感觉。游戏中不时会突然掉下尸体来吓人，但频率太多了，到了后面实在是见怪不怪了。

无论哪里都在一起 多罗与流星

PS2 SCE 4月

PS2 总分 23

©Sony Computer Entertainment Inc.

电玩太郎

本来对于多罗这只猫就一向没有特别的感觉，而相关的游戏更是很少接触。本作是个以对话为主的冒险游戏，玩家要教会多罗利用各种生字，对于不懂日语的玩家来说，毫无疑问没有吸引力。就算是精于日语的人，也会为那极低的自由度而感到沉闷。也许对于喜欢看日文童话的人会比较喜欢，但那个肯定不会是笔者本人了。

秀吉

这个系列就是以多罗为卖点，而最终成为了SONY旗下的一个著名游戏系列。在本作《多罗与流星》中，表情丰富、动作怪异的多罗仍然建在，但在自由度方面却被限制住了，失去了以往自由活动的乐趣。由于在本作中需要经常跟多罗对话才能解决问题，因此没有一定的日语基础，实在难以将游戏进行下去。

Minamoto

“《无论哪里都在一起》系列”的最新作，玩法大致上与前作没有什么不同，把新的句子教给多罗后，然后通过它与别人的接触，解决各种各样的事件，使故事继续发展下去。新作比起前作的自由度略低，只能依照既定路线走。总的来说，玩这款游戏必须具有一定程度的日语能力，如果一向喜欢这个系列作品或是多罗的FANS，也可买来玩玩。

义经

由SONY自家推出的游戏，对国内玩家而言，最大的问题就是日文。游戏本身算是颇有创意的，不过适合玩此类型游戏的玩家却不多，至少在国内对这类游戏颇有兴趣的玩家比较少。不过对于熟悉日文，而又喜欢AVG的玩家来讲，可能是个用来温习日文的不错选择。

信长之野望 天下创世

PS2 KOEI 4月1日

PS2 总分 30

© 2003-2004 KOEI Co., Ltd.

义经

“《信长之野望》系列”最新作，战斗与内政都同样采用即时战略的形式，充满了挑战性！而角色的能力也会随着游戏的时代不同而产生改变。整体而言，可以算是集各代之大乘于一身了。不过反过来说，就是游戏没有多大的变化的这个弊端了。画面利用PS2的机能，制作全3D的地图。内容方面则增加了两个新难度可供选择，适合更多的玩家。

秀吉

同样是由电脑版移植过来的《信长之野望》最新作，在界面方面跟电脑版分别并不大。跟前作《苍天录》比较，《天下创世》的难度明显降低了许多，只要懂得“远交近攻”要取胜并不难。而战斗部分仍然是采用近年来大热的即时战略模式，可是AI做得太差，令游戏失色不少。

风之使者

早在电脑版推出时就已经玩烂了，现在才移植到PS2上。没玩过电脑版又喜欢战国历史的玩家尚可一试。起初没熟悉系统时觉得很吸引人，因为摸索阶段是最有趣的，当玩熟了之后，知道“生产铁炮就是王道”的时候便开始觉得无聊了，电脑AI也太过愚蠢了，野战时只要兵分两路，分头打两个据点，电脑就会不知所措，所有敌部队停止行动给你来攻占据点。此乃败笔！

Dr.Game

《信长之野望》终于进化成为全3D形态了，在画面上可以清楚地看到市镇的发展，视觉上的确给予玩家耳目一新的感觉，给人留下一个不错的第一印象。而系统方面则一如以往，并没有什么太大改进，只是在多个细微之处进行了改良，因此玩过旧作的朋友应可轻易上手，特别是对日本战国历史有兴趣的朋友更不应错过了。

虚幻II The Awakening

XBOX 总分 28

小志幽凉

XBOX的游戏一向偏向欧美玩家的口味，而此作的玩法便是如今最热门的主观射击。虽然跟同类型的游戏没有什么太大分别，但人物的动作却很流畅，这算是很不错的了，移植到XBOX上画面的素质也是一大卖点。不过对于初级玩家来说，可能会觉得游戏的难度较高，并需要一段时间来适应操作方法。由于游戏能使用XBOX LIVE来进行网上对战，多人同时游戏时会更有趣味性的。

猫部

由电脑移植而来的主观射击游戏，以XBOX的机能来讲，画面具有相当的吸引力，主观视点也十分自然，没有令玩家头晕转向的感觉。可惜的是此作仍然具有美版游戏一贯的缺点：读碟慢、TRANINIG部分没有诚意、而且难度偏高，对于不是经常玩主观射击游戏的朋友来说可能会觉得有点纳闷。整体而言是一款不过不失的游戏。

电玩太郎

在电脑游戏界甚有人气的主观动作射击游戏，本作与之前《虚幻 锦标赛》的最大分别，就是游戏中设有故事模式，玩家可以很投入地在故事中进行探索。虽然故事发展并没有什么的自由度，但是其内容也是相当引人入胜的。当然游戏另一卖点就是能通过XBOX LIVE进行网上对战，多姿多彩的对战方式以及漂亮的画面都值得一赞。

Dr.Game

又是一款笔者非常之“苦手”的第一人称视点射击游戏，系统基本上与其他同类型的作品分别不大，唯一值得一提之处就是画面质素极高，游戏时的感觉也十分痛快，而且在加入了上网对战模式之后也颇为吸引人，如果拥有XBOX LIVE的话不妨买来一试。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

勇者斗恶龙 V

PS2 总分 36

风之使者

对笔者这位《DQ》死忠派而言，给9分并不太过。记忆中只有《DQ V》的主角不是勇者，只有它有选老婆的剧情，只有它的故事跨越三代人，怪物仲间系统都是从《DQ V》时代开创的，当年的堀井雄二真是太强了！现在以PS2的机能将游戏全面3D化，画面效果远比PS版的《DQ IV》漂亮，而且还追加了新怪物、大量MINI GAME和EVENT要素，未玩过的故然要玩，曾经打爆机的《DQ》FANS也绝对值得回味！

Dr.Game

虽然是旧作翻新，但是绝对值得推荐给喜欢玩RPG的玩家，相信你在玩过之后就会明白为何“《DQ》系列”能历久不衰，仅仅是故事情节已足够吸引你去购买了，再加上简洁的游戏系统，相隔这么多年仍然有重玩的价值，而且游戏还附送了一张收录有《DQ Ⅷ》的映像DVD，即使售价稍微高一点仍是物有所值的！

电玩太郎

当年由于觉得超任版的画面太过简陋，所以到最后都没有玩。时至今日于PS2上重新推出，终于令我有冲动去买来玩。本作的特色体现在故事剧情上横跨三代人，其次就是能够捉怪物变成同伴。事实上每一作《DQ》最吸引的地方就是故事与系统，不会像《FF》那样高深，却能带领玩家进入到有趣的冒险世界中。另外本次的重制版还追加了新的隐藏内容，无论是否玩过超任版都要捧场啊！

Minamoto

能够被称为国宝级RPG游戏，“《DQ》系列”当然具有其吸引人之处，简单的游戏系统，以及精彩细致的故事，就是它的魅力之源。本次的翻新版本最明显的改变就是用全3D效果来制作，素质达到中上的水平，比起玩老版本有种截然不同的感觉，不过始终《DQ》并非以画面作为卖点，玩过的朋友自然明白。总的来说，无论是否玩过这一作，都值得买来一玩再玩。

THE KING OF FIGHTERS 2002

PS2 总分 28

风之使者

若你是KOF FANS，相信《KOF2003》都玩了好一段日子吧？至于《KOF2002》，富有的玩家早就买了NEO GEO版来收藏，PS2版现在才推出，感觉太迟了。不过近年来格斗游戏走下坡路，每年推出的格斗游戏真是用五个手指都数得清，《KOF》就是这样一款可以站稳脚跟的游戏，《KOF2002》采用了传统的日本队、饿狼队等，不喜欢《KOF 2003》的古怪饿狼队或没有矮子的韩国队的话，那就要玩《KOF 2002》了。

小志幽凉

虽然“《KOF》系列”在家用机上推出已经成为一个惯例，而本次的《KOF2002》却有点例外，因为整整相隔了两年之久。根据以往的经验，本次作品移植度上当然不用怀疑，而已变成指定惯例的追加要素如练习模式、插画模式等继续保留。不过，由于本作废除了笔者不太喜欢的STRIKE系统，而且还加入了家用版独有的角色，所以可给予稍高一点的评价。

猫部

虽然2D格斗游戏已渐渐受到冷落，不过《拳皇》始终是烂船都有三根钉，《拳皇2002》最重要的是回归3对3的格斗，删除了STRIKER系统，对于一班老玩家来说绝对是一件好事。因为不少玩家都对STRIKER系统有不同的看法。至于角色方面，PS2版中增加了吉斯、KING及真吾等角色，令出场人物更完整。如果是FANS，此作还是值得买来珍藏的！

电玩太郎

SNK PLAYMORE招牌作，游戏发展至这一作，其实已经再没有什么新意可言了，除了必定会出现的角色，以及稍微改动的系统外，令该系列的吸引力逐年下降。本次PS2版画面上并没有什么提升，仍然显得那么粗糙，可选的游戏模式也不多。唯一吸引人之处就是追加了5位街机版中没有的角色，如果本身是“KOF迷”，不妨买来一玩，否则还是不要抱太大期望了。

热CHU！职业棒球2004

PS2 总分 30

猫部

已经成为NAMCO定期产品的棒球游戏《热CHU！》，与以往的运动游戏一样，都是以更新球员的最新资料为主。除此之外，自然要增加角色的挥棒及投球的动作，本作中改动了一些表现不自然的姿势，令流畅感更趋完美，加上简单的操作，也可使初心者喜欢上它。整体来看，此作可以当作是一个棒球游戏玩家的入门作品。

Dr.Game

作为系列的最新作，游戏进行了多方面的改良，尤其是球员的动作和球的轨迹更是作出了大幅度的改善，令玩起来的感觉更加真实，新增系统的概念原本不错，可惜未能发挥出想像中的效果，希望下次能有所改进。另外游戏的操作系统可谓十分简单，非常适合初级玩家，值得一赞！

秀吉

棒球是一种讲求“概率”的运动，因此要制作一款忠实地表现出棒球真正乐趣的游戏，就必须要有丰富的选手资料。而最新推出的《热CHU！职业棒球2004》在这方面制作得极为出色，2004年每位新的球员数据都收录在游戏之中。至于操作方面并不困难，就算初玩棒球游戏的朋友也能轻易上手，是一款值得推荐给大家的棒球游戏。

义经

收录了最新的2004年度球员资料的棒球游戏，整体上与前作没有多大的分别。不过为了让更多的初心者能够投入到游戏中，本作还加入了专为初学玩家而设计的简单操作。而除了画面和资料以外，投球、击球时的球的轨道，以及角色的动作，都经过大幅度改善，更加逼真，让玩家有种看实况球赛的感觉。

黄泉归来 REFRAIN

PS2 总分 27

义经

以同名小说为题材的游戏，对喜欢悬疑小说的玩家来讲，这是个值得一试的作品。游戏主角的性格值会随着玩家在游戏中的选择而改变。故事整体分为10编，每编都各自互相联系在一起。游戏的风格与《滢融之夜》很相似，有着独特的吸引力，不过前题就是要看玩家懂不懂日文了。

Dr.Game

跟《镰鼬之夜》十分近似的有声小说游戏，对于不懂日语的朋友来说，要看这么多的日文似乎有点吃力，不过若能明白其故事内容的话，相信自然也能感受到其中的趣味，而且游戏的世界观设定十分不错。如果看小说版和电影版的话，应该会更容易投入到游戏中。另外游戏画面和系统如能稍稍作出进化的话，必定会是款出色的游戏。

小志幽凉

一看到那些半透明的角色时，顿时想起一款笔者颇为欣赏的游戏《滢融之夜》。虽然两者的人物演出很相似，不过此作的系统比较像另一款有声小说《街》，主线的故事较短，但要通过每次玩不同的支线，才能明白整个故事的真相，这方面的铺垫可谓不过不失。但此作独有的主角性格变化系统并不突出，选择指定选项而进入不同的支线，与选择指定选项而性格改变进入不同的支线不是完全相同吗？

秀吉

“游戏小说”这个种类的游戏其实以往也推出过不少了，而且更不乏著名的游戏系列。而《黄泉归来 REFRAIN》这款游戏是根据原著小说来制作的，身为主角的玩家要经过各方面的推敲和亲身经历来寻找出事实的真相。不过要领略游戏的魅力所在，首先必须要有良好的日语基础，否则只会对故事内容一知半解，影响了游戏时的整体感觉。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

魔界小金毛 友情TAG BATTLE

BANDAI　3月25日
1至2人玩　6800日元

PS2
总分 27

风之使者

经过PS2的《ONE PIECE》、《火影忍者》之后，BANDAI对漫画游戏化的技术掌握得越来越好了，现在的《魔界小金毛》就既保留了漫画风格，而游戏性也算不俗，玩家一人控制术者和魔物两位角色作战，玩法新颖有趣。可惜能够使用的角色较少，只有任务模式比较耐玩。始终漫画游戏都是FANS向的，喜欢原作漫画《魔界小金毛》的朋友，一定会玩得非常投入。

电玩太郎

近来BANDAI总喜欢将动漫画改编成为对战格斗游戏，而这款《魔界小金毛》正是其一，画面采用目前流行的动画渲染技术，充份表现出原作的感觉。游戏玩法与之前的《火影忍者》一样，并不是单纯地将对手击倒便可，而是需要达成特定条件才行，对于想简单地玩一玩的人来说可能会觉得麻烦，但这样设计确实增加了游戏性。操作简单，容易上手，不过使用的招式较少则有点令人失望。

猫部

改编自日本动画的作品，是一款3D格斗游戏。笔者没有正式看过这部动画，仅从游戏画面来说，感觉上很有《ONE PIECE》或《火影忍者》的风格，不过人设当然不可同日而语。操作方面尚算简单，储气可以使出必杀技等。整体来看没有太大的吸引力，贯彻了BANDAI一向的动画游戏特色，如非此动画的FANS，就算不玩也没什么损失。

秀吉

利用人类和魔物力量合力打倒对手的格斗动作游戏，玩法和操作方面十分简洁，难易度适中，适合任何年龄的玩家玩。除了单纯地进行打斗外，游戏中设有任务模式，玩家必须完成每一关的条件才能继续游戏。另外还可以从战斗中育成自己的角色以及收集各种卡片，充满了各种不同的有趣要素，在无聊时也不妨买来一试。

SEGA SERIES Vol.11 北斗神拳

3月25日

PS2
总分 25

Minamoto

SEGA旧作的移植版本，玩法近似另一款横向动作游戏《FINAL FIGHT》，玩家在游戏里操纵健次郎和多奇来进行战斗，以拳、脚、奥义等手段将沿途出现的敌人击倒。整个过程基本上与一般老式清版动作游戏差不多，凭借连打和必杀技的运用，能够享受到相当高的爽快感。本作以低价格发售，《北斗神拳》的FANS们也有买来珍藏的价值。

猫部

曾经在1986年于MARK Ⅲ上推出的动作游戏《北斗之拳》，相隔18年之后在PS2上以REMAKE形式登场。不过由于游戏属于SEGA 2500系列的作品，相信大家对游戏的素质都心中有数，论画面当然比18年前提升了不少，不过玩家可以看到背景与游戏角色完全不搭配。此外动作也相当生硬，虽然加入了斗气、秘孔元素，以及BOSS战模式，不过仍然很难吸引一班新玩家。若非是以《北斗神拳》之名挂帅，相信得分会更低。

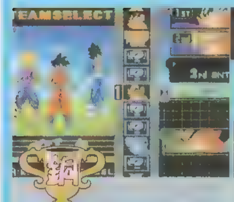
小志幽凉

把以往在MARK Ⅲ主机上推出的同名作品重新制作的动作游戏，玩法跟另一款动作游戏名作《FINAL FIGHT》有点相似，不过在击倒敌人后能蓄满奥义计，使出强力的奥义一击。这种玩法方法虽然没有什么特别之处，因为毕竟重新制作的系统也始终是10多年前的游戏。不过本次保留了原有的MARK Ⅲ版，尝试挑战当时的超高难度倒也不错。

电玩太郎

经典的漫画，再加上经典的游戏，终于在PS2上复活。本次PS2版并非单纯地移植MK Ⅲ版，而是加入了不少方便玩家的元素，例如用L和R来选择招式已经相当体贴。虽然横向动作游戏目前已经不流行了，然而本作品正好可以让玩家缅怀过去，再加上各位熟悉的角色登场，对于喜欢《北斗神拳》的人来说可说是必买的。唯一可惜的是角色造型粗糙，或者这就是便宜货的理由。

龙珠Z 舞空斗剧



GBA
总分 29

风之使者

相信国内的龙珠迷已经不可计数了，《龙珠》的游戏也推出过数十款，但素质不一，而超任的"《超武斗传》系列"必定是佳作吧！本作《舞空斗剧》很注重当年《超武斗传》的味道，虽然GBA机能有限，不过美工技术却很好，人物动作也十分细致，弥补了机能上的不足。战斗时速度感一流，各种招式保留了原作的气势，角色的特性忠于原作，比如布欧会自动再生，18号拥有永久能量等，龙珠迷岂能错过呢？

Dr.Game

虽然已经有数不清的《龙珠》相关游戏推出，不过本次这个游戏仍然相当富有可玩性，因为它能把原作中的激烈战斗出色地还原出来，充满临场感和痛快感之外，操作系统也相当容易上手，对FANS来说最吸引他们的应该是可使用其他角色的"if模式"吧？可惜的是每个角色的故事均大同小异，无法充份表现出该角色的个性，实在是美中不足啊！

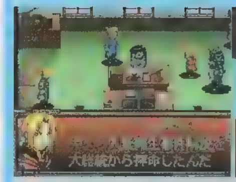
义经

收录了12名"龙珠Z系列"的角色，加上简单的操作系统，组合而成如今的GBA版《龙珠》最新作。除了一般同类游戏中的要素以外，还加入了编队限制的系统，使游戏的战略性更高。此外还加入了各角色本身独有的故事模式，以及通讯对战模式。不过游戏整体来看显得过于单调了，由于指令的设定，在游戏进行中，也很容易使出原作以外的角色技能。

Minamoto

以动画《龙珠Z》为题材的格斗游戏，剧情方面依照原作的内容发展，玩家可以从12名以上的角色中选出一人来操纵，当然各人物的固有必杀技不会缺少，可发挥出来的效果差距却不太显著。在2D的舞台中进行格斗战，由于版图面积相当广阔，角色可以尽情地到处跑动，配合简单的操控方法，整个游戏过程中充满速度感和爽快感，FANS们值得一试。

钢之炼金术师 迷走之轮舞曲



GBA
总分 26

小志幽凉

作为日本目前人气的动画，继前作在PS2上推出后，本次以RPG的玩法在GBA上登场。以原作的世界观而言，此作用RPG来表现是最好不过的了，使用各种卡片作为炼金素材，进行合成的玩法也算是很有趣的。不过就是因为炼金合成的法则过于变化多端，很难能完全掌握合成后的效果和属性，令战斗时的趣味大减。除了以上的缺点外，其他的部分都是可以接受的。

秀吉

《钢之炼金术师》近期在日本的人气度非常之高，所以笔者对此游戏也颇感兴趣。不过游戏中的练成系统颇为复杂，要记住每种素材练成出来的攻击效果需要花费相当的脑力，实在不太适合在乘车时玩。另外，游戏中的日文也十分多，对于国内的玩家来说未免有一定的难度。除非是十分喜欢《钢之炼金术师》这套动画的朋友，否则玩之前要有心理准备。

Minamoto

在日本大受欢迎的电视动画"《钢之炼金术师》系列"再一次被游戏化，玩家的身份是故事的主人公艾特，要自选两名角色组成小队展开冒险旅程。游戏特点是使用卡片系统把炼金术展现出来，将各种素材卡片组合起来，就会诞生出其他新的卡片或道具，的确有趣而实用。不过游戏本身在故事描写方面稍显单薄，对于不熟悉原作故事的朋友而言，可能未必了解人物之间的关系。

义经

与不久前推出的PS2版《钢之炼金术师》同属ACT类型的游戏，不过本次的新作中没有动作的元素，而加入了让玩家自行编队的系统，玩家可以随意与喜欢的角色一同冒险。游戏中新加入了"炼金"的元素，利用不同的卡片在战斗中组合出各种不同的技能，将敌人打败。总的来说是近期GBA比较值得玩的游戏。

总分：金强劲推介36－40　银强劲推介32－35　铜强劲推介28－31

日本战国——游戏与史实

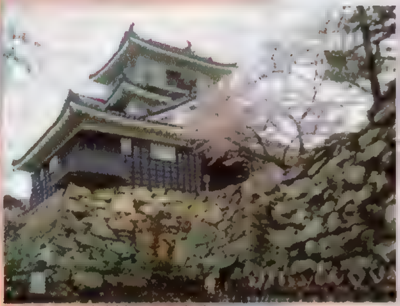
1570年，随着石山合战的开始，织田信长马上受到众多势力的同时围攻。当中包括了曾经与织田同盟的浅井以及浅井的盟友朝仓、在信长上洛前独霸近畿的势力三好、还有由佛教徒组成的军事组织本愿寺。面对着众多敌人的围攻，信长陷入长期的苦战。但最可怕的是1572年11月，号称战国最强的军团——甲斐的武田骑兵团，也都开始出动……

年表	战争
1553	川中岛之战
1560	桶狭间之战
1567	稻叶山城攻略
1570	姉川之战
1570	山崎枪击
1572	三方原之战
1574	伊势长岛歼灭战
1575	长筱之战
1575	越前讨伐
1582	本能寺之变
1582	横越伊贺
1582	山崎之战
1600	上田城防卫战
1615	大坂夏之阵

德川与织田

1562年，也就是今川义元在桶狭间战死后的一年，德川家康正式与织田信长结盟，此后德川便和昔日的主家今川开战。1568年，在德川与武田的联合作战之下，今川势力终于在战国舞台上消失，其势力下的领地也被两家所瓜分。此后四年间，德川并没有什么继续扩展的行动，只是为盟友织田的上洛而到处奔波。

三方原



三方原合战时德川的居城滨松。

在织田信长积极向西扩展势力的同时，他的盟友德川家康也开始了势力扩展。1572年，意图上洛的武田信玄，为了打击日渐强大的织田·德川联军，于是便率领兵团从甲斐出发，沿南面的远江进攻德川。此时信长正忙于与浅井的决战，所以只能派出二千兵马救援德川。但当织田援军到达滨松城时，德川的前方基地已经被攻陷。奇怪的是武田军在攻陷德川的前线要地二俣后，并没有打算向家康的居城进攻，反而往三河尾张方向的堀江城进发。

被武田军无视的德川，并不能眼睁睁地让武田径直前往自己盟友织田的领地；而且如继续让武田军前进，德川家康的故乡三河恐怕也会受到攻击。于是在双方兵力悬殊的情况下，家康也只能率领手下的兵团向武田军作出攻击。知道德川军已经出城迎击的武田信玄，下令全军在三方原设阵（也有武田是为了引德川出城，才刻意向三河进军，并在三方原预早设阵的说法）。总而言之，在此战中德川军的行动已完全被武田军所算中，虽然倾尽全城的兵力出击，可是在双方兵力悬殊以及先失地利的情况下，德川军始终也不敌武田强大的军团，全军败退。

三方原的旧址

在三方原合战后，武田军突然退回了甲斐。原因是其大将武田信玄身患了重疾，在返回甲斐后，信玄更因病去世了。可惜在乱世中的英雄，最终也逃不过疾病的魔手。然而对于武田信玄的死，民间却有许多其他不同的传说，但大部分都说信玄是在三方原合战中战死、被暗杀、被狙击。在《战国无双》中，武田信玄受到服部半藏的偷袭而死，也是其中一种传说。

战神越后之龙

在战国，惟一能与号称最强的武田骑兵团一分高下的，就只有越后的上杉谦信。上杉谦信，原名长尾景虎，是越后著名的武将。在山内上杉家的手中接过家名与关东管领的职位而继姓上杉，后来因出家而取法号谦信。在谦信继承家督的位置后，家族内曾经一度发生分裂。1551年，在与一族的长尾政景和解后，正式统一越前，以后便向南面的信浓与东面的关东地带扩展势力。

三方原合战的画。

谦信的画像。

1553年，因武田军入侵信浓，两大战国名将的长年争斗正式拉开序幕。自此以后，武田军与上杉军先后五次在信浓的川中岛进行决战，不过始终分不了胜负。1570年，为了对抗武田，谦信便与北条氏结盟，然而随着两年后北条氏康的死亡，盟约也告终结。后来上杉与武田也曾联手，消灭一向宗的乱徒，但这只是因为双方有共同的利益而已。直到1573年，信玄去世，上杉的最大威胁才终于解脱，但很快又受到了织田的北陆压制军的攻击。虽然1577年，上杉成功将织田军击退，可在1578年，正当谦信准备向关东出兵时，也因急病而死去。

由于谦信的战斗才能异常突出，因此被人称为“越后之龙”。另外，由于谦信信奉佛家中的毗沙门天（战神），因此也被称为“战神”。

义将？狂人？

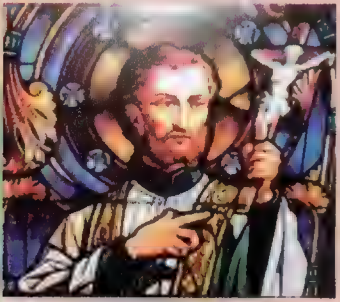
在《战国无双》中，大家可以看到谦信是一个极度好战的分子，经常主动向代表“正义”的武田军袭击。然而在史实上又是怎样一回事呢？

虽然除了《战国无双》以外，有不少其它作品也将谦信描述成一名嗜战的狂人。不过史实就刚好相反！从上杉家分裂时代开始，谦信就没有游戏中所说的野心。在谦信之父长尾为景死后，原本是由谦信的兄长晴景继承家督之位的，后来晴景将家督之位让给谦信，但这就惹来家中分裂的后果。

何以谦信会被描述成一名战斗狂人呢？原因很简单——因为武田信玄。由于武田信玄、真田幸村等武田系名将的事迹，使后世喜欢武田氏的人较多。正因如此，与武田对立的宿敌上杉，就被扭曲成一名喜欢战斗的狂人。其实在史实中，是因为武田向信浓侵攻，原有的信浓领主投靠上杉家，谦信为了取回这些信浓领土才与武田开战的。除此以外，其实谦信还是一名重视幕府权威的大名，他重视名分，是一名性格严谨的人。虽然上杉谦信在战场上拥有“战神”的称号，但他也是一名喜欢和歌，有相当修养的文化人。

1570年，随着石山合战开始，由浅井、朝仓、本愿寺等多个势力联合组成的“反信长包围网”正式展开。在这个困境中，使信长最头疼的并不是外来的围攻，而是领土内的平民叛乱。当中最耳熟能详的，就是伊势长岛的一向宗。

宗教、权谋、战争


战国日本最有名的传教士Francis Xavier。

15世纪末，由于当时肉食与鱼类的保存技术尚未发达，所以保存食物所必需的香料价格甚至卖得比金银还要贵。而靠陆路运输的香料，以威尼斯为中心，被意大利、中东、北非等诸国所独占。为了找寻廉价的香料与金银，当时西欧的航海大国葡萄牙与西班牙，就展开了新航路的开拓，也就是后世人所称的“大航海时代”。

大航海时代的开始，使当时欧洲的知识得以随着海路传到世界各地，而欧洲人所信仰的宗教基督教也随着新航道传到世界各地，日本便是其中之一。在大航海时代中，在各地传播知识的主要就是基督教的传道者。当时的日本大名，为了得到外国的知识，以及确保南蛮商品——火枪的途径，不少也不干涉，甚至允许这些传教士在领地内传教。正因为这样，日本国内的旧有宗教感到了威胁，继而使用了种种对抗的手段，例如闻名的“一向宗叛乱”。

本愿寺当主显如的画像。

1570年，借着石山合战中本愿寺与织田敌对这个机会。由天台宗、延历寺、真言宗、高野山、净土真宗、石山本愿寺等不同佛教宗派，一同联手对各地的门徒进行煽动，号令他们与基督教交流的织田信长进行对抗。在当时的伊势长岛，有一座名叫愿证寺的寺院，拥有比大名更强的势力。随着石山合战的发生，本愿寺向全国发出了“讨伐信长”檄文，愿证寺也加入反乱的行列，向织田家属下的小木江城进行了袭击。由于当时信长正忙于与北近江的浅井作战，无法向小木江城派出援军，所以小木江城的城主——信长的亲弟织田信兴，在小木江城被攻下的同时自尽了。

平户的Francis Xavier雕像。

第一次长岛征伐

1571年5月，摆脱了“志贺之阵”后的织田信长，为了报丧弟之仇，便带领大军向长岛攻击，这就是“第一次长岛征伐”。虽然信长旗下柴田胜家、佐久间信盛等精锐部队尽数出阵，然而在4天的猛攻之下，却仍毫无进展，于是信长就下令全军撤退。怎料在退兵的时候，却受到反乱分子从两侧山上的伏击，猛烈的炮火使织田军伤亡惨重，信长的重臣氏家卜全更因此而战死，柴田胜家也身负重伤。

第二次长岛征伐

1573年，了解到长岛的一向宗之所以拥有强大的势力，是因为伊势的领主提供协助的织田信长，发动了第二次长岛征伐。而这次的主要目标并不是一向宗门徒，而是一直与长岛叛民合作的当地领主。在织田6万大军的扫荡下，北伊势的领主不是臣服，便是遭到歼灭。当察知邻近的大和出现异动的信长，留下重臣泷川一益驻留桑名城后，便马上领军返回岐阜。但在途中再次遇上一向宗的铁炮队伏击，幸好当日下着大雨，使铁炮的威力大减，才得以成功撤退，而付出的代价便是负责殿军的宿老林新次郎等一门的性命。

伊势长岛歼灭战

1574年7月，织田信长再度率领7万大军对伊势长岛的一向宗进行讨伐。失去土豪们支援的一向宗门徒，在信长的猛攻下，依然顽强地进行抗战。然而在织田军的猛攻下，筱桥与大鸟居（伊势地区共有筱桥、大鸟居、屋长岛、中江、长岛五座一向宗城寨）终于向织田军投降，可到了这个时候才投降已经太迟了……

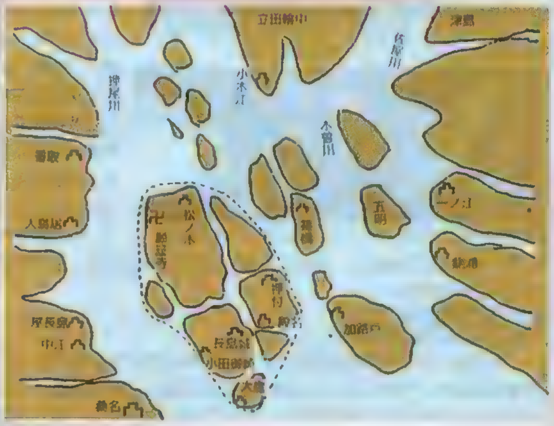
现在的愿证寺

受到长岛一向宗多番折腾的织田信长，完全没有打算放过长岛一向宗的叛乱分子。在长达1个月的守城战后，大鸟居的一向宗门徒打算乘风雨之夜逃走，可是织田军马上进行追击，一千多男女在途中被织田军所斩杀。而筱桥的一向宗则向信长提出退守长岛的要求，虽然信长答允，不过这只换来长岛一向宗被孤立的结果。

经过长达3个月的围城战，长岛城内的食粮早已耗尽，躲到长岛城中的人很多都因食物不足而饿死。1574年9月29日，长岛一向宗终于向信长投降。在信长答允后，长岛的一向宗门徒准备乘船离开，但想不到织田军在此时竟向出城的门徒发炮袭击！得知信长食言的一向宗门徒，奋尽最后的力量杀向织田军中，使织田军增加了不少伤亡。得到这次教训的信长，就下令在余下的两座城外设置木栅，阻止城内的门徒逃走，然后放火将两座城内2万人活活烧死。自此，长岛一向宗便在历史舞台上消失得无影无踪。

一向门众徒乘船图

杂贺孙市活跃的伊势长岛歼灭战？



伊势长岛附近的地图

虽然在伊势长岛的两次征伐中，都出现了使用铁炮的一向宗部队，但当中有没有孙市的存在呢？史实的伊势长岛战役中，前来救援的就只有来自伊贺、甲贺的援军，并没有来自纪伊的杂贺众。因此孙市是不可能在伊势长岛战役中出现的。

戦国無双
SENGOKU MUSOU

BIOHAZARD 4的风风雨雨

CAPCOM低调制作中大作《BIOHAZARD 4》，在经过长期的沉默，以及网上各式各样不同的传闻后，终于在上个月明朗化了。由于近期有不少关于新世代主机的情报及各大厂商的动向发表，因此直至现在笔者才有机会讨论一下《BH4》。

迟来的面目

相信从来没有一款游戏作品会像《BH4》那样有这么多的传闻，当初CAPCOM发表《BH4》会成为GC专用游戏时，的确引来业界的哗然，要知道那是在GC还未推出时公布的，换句话说就是在主机销量并没有什么保证的情况下，就把这样的大作投注其中的确是一个冒险的做法。在厂商公布了这个决定后，"BH迷"便静静地期待着这款游戏的新消息，可是过了近一年时间，始终未有《BH4》的消息，反而厂商把《BH0》由N64版改为GC版发售。

最初发表的《BH4》映像。当时故事仍然是以对付UMBRALLA为主。

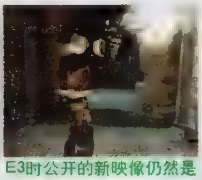
CAPCOM满怀期待的《BH1》和《BH0》，推出后在销量上虽然并不算差(总算比DC版时的《BH CODE：VERONICA》好)，但是距离厂商的期待成绩还是有一段距离的。因此有人担心《BH4》开发计划是否会暗渡陈仓。终于CAPCOM在2002年底的新作发表会上，首次公开了开发中的《BH4》片段。从当时的片段可见，游戏同样是在类似古堡的地方进行的，利用多边形来制作，也算与一些相当精彩的场景。而这次的发表会可以说稳定了游戏迷的心。

高层人事变动

不过有关《BH4》的传闻还是没完没了，首先最令人意外的是一直担当CAPCOM游戏制作代表的冈本吉起先生离职，现在他已独自成立了一间负责游戏计划兼制作的公司。而"《BH》系列"的领军人物三上真司又传闻被降职，这些事情的导火线显然与《BH1》和《BH0》销量不佳有关，而坚持在GC上推出的这两款游戏的二人便是首当其冲的对象。

在种种不利的事件发生之后，《BH4》的去向又再次令人关注，于是网上开始传出《BH4》可能会转投到别的机种上，最明智的选择自然是PS2。尽管CAPCOM反复强调本次的《BH4》绝对是由GC独占，然而厂商有过《BHCV》的前科，游戏迷也还是抱着怀疑的态度，而且期间还时常传出《BH4》暂停开发的消息。

多次传闻《BH4》会出现在其他机种上。


E3时公开的新映像仍然是在大屋中进行。

直至去年E3举行的前一天，CAPCOM终于在任天堂的游戏发表会上打破沉默，公开了一段开发中的《BH4》映像，更有传闻指出被降职的三上真司将在录影带中显身，表示自己仍然在开发组中。显然厂商也是提前察觉到了外界的不利传闻，于是想来个先发制人。而是从这次公开的片段中，其实已有点令玩家感到意外了，因为影片中的敌人已不是丧尸，而是一些没有实体的敌人，但由于公开的东西还是非常少的，所以玩家却并没有就这种"新敌人"进行特别的讨论。

实体化的敌人已成过去。

三上真司仍然健在。

变成另一回事

E3的新《BH4》游戏映像发表后，CAPCOM仿佛已经功德圆满，有关该作品的消息又再度被封锁起来。于是乎网上又再度作出种种的揣测，主要还是离不开游戏不再是被GC独占，更有甚者说已经变成了PS2的游戏。即使厂商多次进行澄清，网上的假消息还是传个没完没了。

直至上个月，欧美的游戏杂志终于公布了最新的《BH4》资料，但是看过之后玩家无不感到哗然，因为内容竟然与之前发表的那两次完全不同，或者应该说唯一的相同点就是主角仍然由LEON担当(服装也有点改变)。但其他地方可以说被彻头彻尾地改变了。首先在故事方面，一直以来的最大敌对势力UMBRALLA消失了，而敌人也由原来招牌的丧尸变成了貌似暴徒的人类。

故事从另一个全新的出发点开始。

新的《BH4》[illegible]

现在的《BH4》只有主角没改动了。

或许故事方面的变化，远不及游戏系统的改动来得那么令人突然。过去"《BH》系列"的系统可说是源于美国游戏《ALONE IN THE DARK》的，那种固定视点的场景表现手法，从某程度上对于表现游戏的恐怖感起着不小的作用，因为固定视点使玩家看不见某些位置，在不知道是否有敌人的情况下，紧张感油然而生。但本次《BH4》却变得较为接近美式动作游戏，尤其是像《SPLINTER CELL》那类的作品，玩家主要利用主角背后的视点进行冒险，遇上敌人时也变成手动瞄准状态，与过去该系列的玩法相比截然不同。

故事没完没了

对于本次《BH4》做出的改变，随即引来不少人的批评，主要都是指责游戏已经失去了系列原有的特色，变成了一个不像《BH》的《BH》。另一方面主要来自对于故事发展的不满，大家都知道"《BH》系列"一直以来都是围绕着研究生化武器的UMBRALLA公司发展的，不知是剧本创作者故意拖延剧情，还是根本不知应该怎样收尾才好，每一作基本上都只是一个冒险的段落，对于UMBRALLA公司的一切交待得不清不楚。玩家明知道CAPCOM是在引诱他们继续捧场，直至到达UMBRALLA的核心，到最后有一个"完美的结局"时(可能要等十多作后才会出现)。

每集《BH》其实都未能触及故事的核心。

分支及人物过多使故事剧情一发不可收拾。

然而《BH4》的发表却把这个希望打破了，UMBRALLA在一瞬间(也有两年时间)被政府查封。LEON也投入到了另一个事件之中。或者在玩家的心目中，就算是草草收场也好，最少也要有一个交待吧，例如CHRIS或什么别的人都好，直捣UMBRALLA核心将野心家彻底打倒。

不过笔者又觉得，"《BH》系列"的故事的确拖延得过长了，事实上故事已经发展出多条分支路线了，又有ADA WONG和追迹者等多个敌对势力，这样一个庞大的世界，要何时才能完结呢？游戏的副线太多，但偏偏又不能做出一个令人满意的主线剧情，每一作都在不同的地方冒险，却连UMBRALLA的边儿都摸不着，反而不断地增加更多的谜团，变成一种一发不可收拾的局面。

UMBRALLA [illegible]

或者厂商希望游戏能常出常有，因此才会创作出许多的副线和分支。但问题就是"《BH》系列"能否继续保持良好的销路呢？虽然《BH1》甚至《BH0》的成绩未达厂商的要求，不过从某种程度上讲，这与选择GC作为对应平台有关，要知道《BH》是较成人向的游戏，GC的销售却以小孩子作为基础，再加上GC在海外市场已跌至第三位，销量不佳似乎是可以预期的。或者最初选择对应机种时已经走错了一步，又或者厂商不应该限制自己在某机种推出上某作品，这样样的话就有很多选择性了。或者现在的《BH4》变成《BH5》，可能大家会更容易接受一些，因为如果有心，相信利用一作的长度去交待如何打倒UMBRALLA公司的，对那些编剧组的人来说应该不是太难完成的。如今反而做不做只是心态问题，可能开发者会觉得在《BH4》中交待如何打倒UMBRALLA公司，会令玩家感觉该系列正式告终了，但是又不想继续徘徊在这条不归之路之上，于是便判了UMBRALLA公司一个"突然死亡"。如此这样，开发者便不用再费神于该公司的发展，又可另开一个新故事，延续《BH》的神话。

如果多出一作来交待UMBRALLA的下场会比较好。

《BH0》成绩不理想或者与机种有关。

[illegible]

至于《BH4》的游戏系统方面，开发者三上真司直言希望注入新的元素，提高游戏刺激性与玩家的紧张感。这一点笔者相当同意，撇开改了系统的《BH》已不是《BH》的观点，《BH4》的改变的确有着一种前进的感觉。要知道由《BH1》开始，同一种系统已经不断地被重覆使用，大家当年玩的时候觉得很新鲜，到了现在却感到很平淡了。尤其是近年来恐怖游戏产量大增，《SILENT HILL》、《零》和《SIREN》等作品都有不少新的突破，《BH4》继续沿用旧有的系统难免会欠缺话题性。

原有的玩法已追不上时代？新的玩法未必就不好。

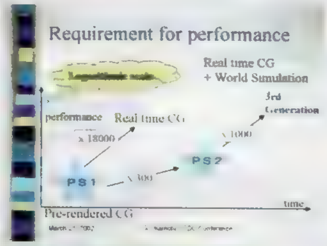
其实从《BH4》本次改用接近《SPLINTER CELL》的表现手法，不难想像厂商是希望借此机会吸纳更多的欧美玩家捧场，始终外国人对这种类型的游戏最感兴趣。既然厂商还不想再次失信于人，还不如在游戏上多下点功夫，以吸引新的玩家。肯大胆求突破总比固步自封要好，况且一天未接触《BH4》，大家也还无需马上就为它盖棺定论吧。

次世代机先后推出的影响

次世代游戏机始终都是游戏迷最关心的话题，记得笔者曾写过那是一场事先张扬的游戏机战争，因为早在两年前各大游戏厂商已经纷纷发表了次世代机将预定何时面世，彼此之间竞争意识之强烈是近几代游戏主机大战中最激烈的一次。

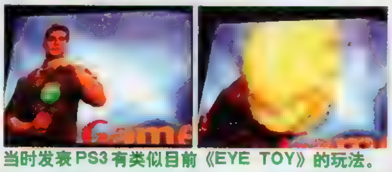
PS3要延期推出？

当初最先挑起次世代战争的厂商无疑是SCE，其PS主机创造者冈本伸一于游戏开发者会议中率先提到PS3的结构及中央处理器CELL的资料。由于他在会议上提到PS3将于2005年推出，于是其他游戏机厂商便纷纷作出回应，还表示他们会随着PS3的步伐同时推出次世代机，来场大火拼！



当初是由SCE挑起次世代战争的。

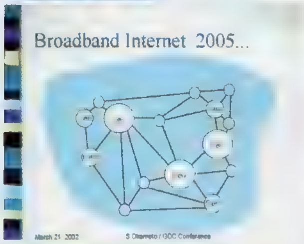
不过最近有关各大次世代机延期之说却不绝于耳，首先任天堂方面打算先推出一个GC的周边产品来为它延长寿命。虽然厂商坚持次世代机并未胎死腹中，甚至还打算与对手(相信主要是指PS3)同期面世，但玩家早就看透了任天堂的“只闻楼梯声，却不见人影”的战术，再加上近年来任天堂在家用机领域可用“节节失利”来形容的现状，在没有什么新惊喜或新消息的刺激下，似乎大家已经把它淡忘了。



当时发表PS3有类似目前《EYE TOY》的玩法。

而挑起战火的SCE，开战期原本是由它提出的，然而较早之前与其关系颇佳的ELECTRONIC ARTS，竟在一次技术会议中表示，PS3将不会在2006年底之前推出。事实上之前网上早已传出PS3不能赶在2005年发售，再加上像这些有能耐的第三方厂商对新主机何时推出最清楚(因为要配合时间推出对应软件)，因此可信性相当高。

狼来了战术



高性能的主机已不再代表必胜。

SEGA的冲动却换来了失败。

至于XBOX 2似乎是在3部主机里最能贯彻始终的，同样是根据EA方面的透露，XBOX 2会是3部次世代机中最早发售的一部，预计将于2005年下半年发售。问题是要知道新游戏机何时推出并不难，但早出并不代表一定成功，像以前SEGA往往都忍不住先行一步，结果最后遭对手算计而陷入被动，最终被打得落花流水。当然如果XBOX 2是一部能兼容XBOX游戏的主机的话，先推出未尝不是一个为自己率先打好根基的策略，但现阶段该主机有许多不明朗的因素存在，例如未必兼容XBOX软件和没有硬盘的设计等问题。如传闻属实，先发售是否真的有效呢？

在这个物竞天择的商业社会里，胜负其实并不是单纯的“我比你强”就能决定获胜者或失败者，当中渗入了许多其他的因素。例如这次PS3传闻要到2006年底才能推出，是否为一种扰乱敌人的策略呢？例如故意向第三厂厂商透露PS3迟些才推出，使对手紧张或是乱了步调时，再突然公布真正的发售日期。又或者最初厂商早在公布PS3于2005年推出时，那已经是一种采用了“狼来了”的战术，等待其他对手自乱阵脚，迅速研制出一部新机来，然后再作针对性的部署。游戏市场本身就是战场，尔虞我诈也是很平常的事。

PS3延期的后果

当然以上的论据是比较灰暗的，如果不是因为商业策略而延期，那么就剩下两个可能性，第一个是PS3的硬件开发遇到问题，例如性能与成本上出现争议，又或是一些机件上的缺陷令厂商不得不在改进之后再推出。其实游戏主机开发延误倒不是什么特别的大事，就算是开发一个游戏，也时常出现因程序错误而延期的问题。作为它的躯体及大脑的主机，延期的可能性自然更大。

PS2已为PS3铺好了一条康庄大道。

第二个原因自然是软件的配合问题，要知道再好的主机，没有软件支持也形同假设，XBOX在日本销量如此惨淡正是原因之一。即使PS3能够兼容PS2的软件，还是必须有一定份量的PS3游戏同期发售，否则就带动不起应有的气势。

延期的原因可以有很多。

不过笔者其实是比较倾向于SCE故意延迟PS3推出的时间，如果目前PS2在市场上有着绝佳的优势，就算XBOX与GC如何奋起直追，都还是会被远远抛离开的。正所谓“你急我不急”，让对手先推出主机，然后再进行具有针对性的反击才是上策。最重要的是PS3只要能兼容PS2软件，那就保证到一定数目的玩家会继续支持次世代主机。即使真的许多人买PS2只是单纯为了看DVD影碟，优势以及主动权也仍然落在SCE手中。

XBOX形势上有起色

最近欧洲便有一个分析统计，指出到了2010年，PS3可在欧洲卖出3000万部，而XBOX 2会站在主机销量第二的位置上，卖出1000万部。至于任天堂的次世代机就以500万部位列第三。此分析是根据目前PS2处于独领风骚的状态来推断的，当然这种分析并不是百分之百准确，仍然有许多变数存在着，但正如笔者以前提过，如果PS3能活用现有的资产，要继续取胜实在并非难事。

任天堂主机已经沦落要争第二位的境地。

看起来往后还是SCE的世界，不过如果所有的事情都只朝着一个既定的方向发展下去，那就没有什么刺激可言了。要知道10多年前，谁也不会想到任天堂竟然会由一代霸者沦落到目前要为争夺世界第二而打拼的现状，因此不到最后一刻，胜负还不能确定。例如XBOX尽管在日本失利，但是在欧美的走势一点也不弱，其中有些日本旗舰级的厂商，也陆续为XBOX开发新作，最明显的要要算是KONAMI了，该公司现在虽然已不在日本推出XBOX软件了，然而由于XBOX在欧美市场上仍然吃得开，因此不断会有新作公布，包括《SILENT HILL 4》，以及刚公布的人气足球游戏《PRO EVOLUTION SOCCER(WINNING ELEVEN)》。

《PES》终于决定推出XBOX版(图为PS2版《PES3》)。

微软变成第二间SEGA？

目前3部次世代机，XBOX 2好像已经尘埃落定，将在2005年问世，而PS3要迟一年或以上才能推出，至于任天堂次世代机应该会随PS3而面世。笔者在担心Microsoft此举会变成第二间SEGA，虽然美国市场是有必要争的，但日本也是电视游戏界的重要市场。该国占了游戏业界五分之一的市场，因此Microsoft如何从XBOX的阴影中走出来，是使那些已离开，又或是不肯加盟的日本厂商垂青的其中一个关键因素。

Microsoft要好好考虑如何争取日本的地盘。

反而是任天堂次世代机的前景更令人担忧，厂商已表明不会在性能上与其他主机争长短了。惟以游戏性来决胜负，这未必是第三方厂商所愿意尝试的。特别是要考虑性能上彼此间的差距，并很多喜欢同时为3个机种开发同一款游戏的公司，最终结果是不得不放弃机能较弱的一部。那么次世代主机在机能差距拉大的情况之下，是否只会因为GC的次世代机的情况而导致这种现象进一步加深呢？到时候也许真的会变成任天堂只能自力更生呢！

任天堂主机最后是否会只能自给自足呢？

太郎信箱

Game-kjf@vip.163.com

FFX-2各种难题大解答

FFX-2攻略疑难

To 太郎兄

您好！小弟有些关于《FFX-2》的问题想请教你，希望能够回复，小弟十万分感谢！

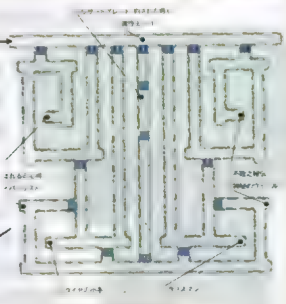
1)在雷平原的隐藏迷宫是怎样解开密码的？虽然我开宝箱时获得了公式和提示，但我不懂日文所以解不开>_<"。

答：完成STORY LV5雷平原的SUB MISSION后，便可进入雷平原迷宫。迷宫内共有16道门，每到达一道门，都需要输入一个数字密码才可通过，由于大部分答案都是要计算出来，而且与“战斗次数”及“获得金额”有关，为了方便计算，建议进入迷宫前装备“退魔之腕轮（不遇敌人）”，那么战斗次数和获得金额就一定是“0”了。

调查每一道门，画面左上角及右下角各有一组数字，左上角“>>？？”代表现在这道门的号码，门号码下方的算式是“数值A”；而右下角“？？>>”代表下一道要去的门号码，下方的算式是“数值B”，每道门的数字密码都必定是“数值A＋数值B”。不过数值A、B往往是一组算式，需要用“战斗次数”、“获得金额”等数值计算，而且算式内容是随机决定的，对于不懂日语的玩家实在不易。

以下是16道门的密码资料及迷宫地图。在迷宫内可取得“不败之秘传（令PAINE专用DRESS斩骑王的HP界限突破）”及RESULT PLATE“约された愈し”两项主要道具。

顺序	门号码	数字密码B	数字密码A
1	3号门	1位数字	1位数字（进入洞窟时显示）
2	10号门	2位数字	1位数字
3	11号门	3位数字	2位数字
4	5号门	3位数字	其他门的密码答案
5	1号门	其他门的密码答案	打开其中一道门时的战斗次数
6	8号门	其他门的密码答案＋洞窟内战斗次数	3位数字
7	12号门	3位数字	其他门的密码答案＋其他门的密码答案
8	13号门	4位数字	4位数字
9	9号门	其他门的密码答案	打开其中一道门时的战斗次数
10	6号门	其他门的密码答案＋4位数字	其他门的密码答案＋其他门的密码答案
11	7号门	洞窟内获得金额	其他门的密码答案＋打开某道门至现在的战斗次数
12	14号门	其他门的密码答案	其他门的密码答案＋其他门的密码答案
13	2号门	打开某道门至现在的战斗次数	5位数字
14	15号门	5位数字＋5位数字＋打开某道门至现在的获得金额	其他门的密码答案＋打开某道门至打开某道门的战斗次数＋洞窟内获得金额
15	16号门	3位数字	3位数字
16	4号门	0	1



雷平原迷宫地图

2)我到了ミヘン街道的北门，可是却找不到陆行鸟？为什么呢？能否详细说明？

答：您必须先完成“リン探偵”这个事件才可乘坐陆行鸟。

3)在STORY 5中ルカ的“モーグリを追え！”任务怎么完成？可否详细说明？

答：只要走到男主角教女主角吹口哨的地方便完成。

4)在ミヘン街道给陆行鸟发现的秘密迷宫有无BOSS的？如有，怎才能到达？能列出地图吗？

答：有。在迷宫中，必须要利用炸弹将墙壁炸开才能前进。墙壁分为“非常坚硬”、“普通坚硬”和“不太坚硬”三种，其耐久度分别为<25>、<10>、<5>，玩家需要使用三种不同威力的爆弹炸毁它们。“S爆弹”的威力是“1”、“M爆弹”的威力是“2”、“L爆弹”的威力是“3”，当墙壁的耐久度下降时会出现不同的讯息。

余下耐久度	讯息
81~100%	没有讯息
61~80%	墙壁上出现小裂缝(壁に小さな穴が开いたようです)
41~60%	墙壁上出现了大裂缝(壁に大きなヒビが入りました)
21~40%	再用一个炸弹便会崩塌(あとひと押しで崩れそうです)
1~20%	即将要崩塌(もうひと息で崩れそうです)

5)在STORY 5中ベベル的秘密迷宫是否有五个BOSS？可以说出它们的弱点和攻略法？

答：没有错，每20层均有一个BOSS，以下是各个BOSS的攻略简介。

20层	アラーネア	能力值不高的BOSS，只要装备上“ストップ防御”便能轻松获胜。
40层	ブラックエレメンタル	魔力非常高的怪物，必须先为每位队员用上“リレイズ”和“シェル”魔法。攻击时最好选择无视防御力的招式，好像“暗黑”和“光弹”等。
60层	マウントマイマイ	装备上“オートリフレク”和“回避カウンター”这两种技能，便能避过敌人太部分攻击。
80层	チャラ	只留一位懂得“回避カウンター”的狂战士进行攻击，两个角色负责进行复活和解除石化状态。在BOSS使用“石化之眼”前，利用“断动”来阻止它。
100层	すべてを舍して者	在战斗之前最好装备“守りぬく勇气の光”和“光之腕轮”。在HP2倍的状态下，应该能抵御BOSS的一般攻击。另外，使用100万左右可以进行对すべてを舍して者进行贿赂。

6)可否说出修理部品“リサイクル精神”的答案？

答：答案是“マルネラ”。

7)魔铳士的魔铳弹可以从哪些魔物身上学到？可否列出它们出现的地方？

答：魔铳弹一览	取得怪物	出现地点	出现章节
ファイアブレス	バリーヴァルハ	幻光河	STORY Lv3、4、5
石のいぶき	ドルメン	ビサイド岛	STORY Lv5
ホワントウインド	イビリタケ		STORY Lv5
マイティガード	ハイズオ	マカラーニャの森	STORY Lv1、2、5
真夜中の叫び	メガトンベリ	隐藏迷宫	STORY Lv5
モーターガン	ギッブル	封印之洞窟	STORY Lv5
震天	チャク	隐藏迷宫	STORY Lv5
シュトルムカノーネ	アイアンサイド	キーリカの森	STORY Lv3、4、5
タネ大炮	レウコフィラ	ナギ平原	STORY Lv3、5
吸收	ブロトキマイラ	キーリカの森	STORY Lv1、2、3、5
くさい息	モルボルグレート	ビサイド岛	STORY Lv3、4、5
インサニティサン	アルテマウエポン	奥米加遗迹	STORY Lv5
彻甲弹	バラライ	アンダーベベル	STORY Lv2
ジェノサイド	エクスペリメント	ジョゼ寺院	STORY Lv5
はりせんぼん	サボテンダー	サボテンーの穴	STORY Lv5
ブラスター	クアール	ビサイドの岛	STORY Lv1、2、5

8)《FINAL FANTASY X-2》的主题曲和插曲歌名是什么？

答：主题曲——Real Emotion，插曲——1000の言叶。

祝：恭喜发财，步步高升

肥马骝上

梦幻电视世界战士秘技

电玩太郎：

1)我想问《梦幻电视世界战士》有没有秘技？

答：本作品并没有特殊的秘技，不过完成特定的条件，便可获得隐藏的角色和关卡：

SNAKE——以KONAMI角色爆机。万丸——以HUDSON角色爆机。ASUKA——以TAKARA角色爆机。MEGA TORON——以包括ASUKA的所有TAKARA角色爆机。邦比——以包括万丸在内的所有HUDSON角色爆机。

至于两个隐藏关卡分别是SHELL联络桥——以SNAKE爆机。暗黑兰　以万丸完成游戏。

问题就那么多！谢谢！

VAMPIRE HUNTER上

《GROWLANSER 4》如何得到魔石

太郎兄：

我有些《GROWLANSER Ⅳ》的问题想请教大家：

1)可不可以列出使魔所有衣服的取得方法？

答：A、B为初期所有；C在新使魔出现同时入手；D可在替メル进行派传单EVENT后取得；E在使魔初次出现后前往研究所就可以取得；F在收容所中发现，G要完成斗技场的FREE BATTLE 4VS4；H要回到初期登场的基地偷取投影装置时，在研究所内取得；I在MYCITY商人加入的EVENT完成后回到MYCITY，与商人交谈，再前往北面的遗迹前就可以发现；J则要完成所有使魔EVENT，最后选择进入使魔ENDING时自动取得。

2)可不可以列出收集APPENDIX的那32张卡的取得方法？（还是有其它方法收集完整APPENDIX的内容呢）

答：在オーディネル的スキマ屋处不断买道具使用便可。

3)我找到很少增强使魔的魔石(所有颜色也是)，大部分可在哪里找到呢？

答：其实在游戏中大部分LV.1～LV.8的魔石都可以在商店购买，其中LV.4黄魔石“友情之证”和LV.8绿魔石的“マテリアルマスター”可于协力魔法事件取得，而LV.2的白魔石“M2”则是斗技场FREE BATTLE 4对4的S级奖品。至于LV.9的魔石全是非卖品，分别是红魔石“究极SKILL奥义”、红魔石“究极特技奥义”和绿魔石“究极魔法奥义”，这需要在斗技场内把所有项目完全制霸才能获得。以下是其他需要在斗技场胜出时才能获得的LV.9魔石。

赤魔石名称	累积效果	魔石效果	学习技能(特技)
魔法复射+3	确率	魔法发动后60%确率再发动相同魔法 但在没有对像时不能发动	魔法持续化 魔法强化
魔力アップ+3	魔力	攻击魔法和回复魔法的威力上升	魔法LVアップ
ノックアウト・改	气绝率	KNOCK OUT的两倍效果，使敌人气绝	[illegible]
连续攻击・改	回数	攻击次数增加两次，但会使攻击力稍减	咏唱妨碍
レギンレイブ	X	全属性攻击，以最有效的属性攻击敌人	インフェルノ/ 能力分析
真・气合い溜め	上限	储气时间减半并使ATK上升1	全周围攻击 反击(カンウター)
ダブルドロップ	获得量	敌人死去时掉下的物品增多，对不掉物品的敌人无效	强夺
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]リアカ・改	X	SKILL“状态异常无效化”LV.5	状态异常无效
[illegible]・护符	X	装备[illegible]其中一个后，其余两个也会与其同等级	[illegible]减少 常时精神集中/ 魔法射程アップ
[illegible]	减少率	[illegible]攻击命中敌人[illegible]会下降[illegible]	[illegible]
转移の翼	射程距离	间接攻击射程增加1.5倍，而且无视障碍物	间接射击アップ

绿魔石名称	累积效果	魔石效果	学习技能(特技)
全属性防御+3	耐性级别	全魔法耐性+3	レジスト/ マジックシエル
マジックバリア・改	伤害减少率	武器、魔法伤害减少25%	インビジブル/ マジックシエル/ サイクルアップ
[illegible]符	减少率	每次用武器攻击命中敌人后对方ATK会下降[illegible]	[illegible]
[illegible]	减少率	每次用武器攻击命中敌人后对方DEF会下降[illegible]	[illegible]
[illegible]	X	[illegible]其中之一[illegible]其余两种	[illegible]ウン/ パイント

谢谢各位的协助

祝销量蒸蒸日上

打机人上

《白中探险部》攻略有困难

电玩太郎你好：

我是第一次写E-MAIL到贵刊，请问贵刊能否做AVG《白中探险部》的完美攻略。

相关资料：厂商TAITO（日文发音：しらちゅうたんけんぶ）2003年8月28日发售，售价6800日元。

当我看过该游戏的剧情简介后，便深深地被其感人肺腑的情节所吸引。

答：非常抱歉，虽然《白中探险部》这游戏的情节的确很感人，但因为这游戏已发售很久，而且受欢迎程度并不高，所以我们很难为其制作功略，请原谅！

希望电玩太郎能完成我这一夙愿。THANK YOU!!!!!!

忠实读者：小强

GBA牧场物语无法求婚

太郎：

你好！我是来自马来西亚的读者。有一些关于《牧场物语：矿石镇的朋友们》的问题想向太郎哥请教。

1)我现在正在追求Elli(我玩的是英文版)，她的心已达到了红色，我也买了大床和改建了屋子两次。可是每次我向她求婚时，她就说：“Sorry, but I can't leave the doctor's side”，要怎么办才好呢？

答：每一位的女孩均有自己心仪的对象，如果曾发生女孩和爱情对手的事件，会使她们和敌对男子的好感度大幅增加，当这好感度过高时，不但不会接受求婚之余，更可能反被敌对男子邀请参加两人的婚礼。要解决此问题，除了及早送礼物外，发生增加女子好感度的事件也是方法之一。

2)我在湖上的矿山挖到了“河童之玉”，不知有何用处？

答：家中购入整理棚后可以取得，收集齐9个“河童之玉”用来换取“河童之秘宝”。“河童之秘宝”的用途：装备后可逐渐恢复疲劳。

希望太郎哥能尽早回复我的问题，最好能通过电邮回复我。谢谢！

KRIS上

有关行货PS2主机的问题

电玩太郎：

我是科技风的新读者，你们的杂志非常好，我很喜欢！知道该栏目有问必答，所以就来请教了。

1)我以前有台PS，现在又想要买台PS2，可是我听说只有在北京和上海才有专买店，那除了这两个城市以外还能买到行货吗？如果能的话该怎么确认是行货呢？

答：现在除了北京和上海外，在广州和深圳都有专卖店，你可以到那里购买PS2行货主机。中国大陆版PS2主机的辨认方法：主机型号是SCPH 50009，颜色是丝缎银色的，机身和说明书的字体都是简体中文字。其实只要在指定索尼专卖店购买该主机便不需担心。如还有其他疑问，可到PS中国官方网站http://cn.playstation.com/咨询。

2)再有就是想问一下在PS和GBA上玩过的RPG游戏“纹章传说”在PS2上何时才能玩到呢？

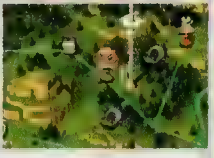
答：现在厂商没有任何该系列作品会在PS2上推出的消息。

盼回信！！！

永远支持太郎的太子

《龙珠Z2》的疑难

To：太郎



你好，我是第一次写信来的……希望你解答我的问题呀……THX。

1)在STORY模式里我拿了龙珠探测机…但为何只在第一关找到龙珠，而其他关我也发现不到龙珠，另外要怎样才找到呀？

答：其实在每一版玩家都必须去取一次龙珠雷达，然后使用它就会显示出龙珠的位置，当玩家移动到该位置时按□，角色就会挖掘地下，如此就能得到龙珠。

2)我已有可变超级塞亚人2＆3形态的SKILL……请问只变超级塞亚人的SKILL在哪里找呀？

答：其实在SKILL SHOP可以选择更多可购买的SKILL，只要按着L2不放时进入SKILL SHOP，反复如此SKILL的出现机率就会增加，但记着这样做的途中不可以记录或购物，直至找到你想买的SKILL，否则就要从来再来过。

祝：工作愉快

ERNEST

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

TAMAGOTCH Plus

新一代的TAMAGOTCH（宠物蛋）终于面世，本次除了增大画面尺寸和像素之外，还附加了红外线通信机能，玩家可以随时随地跟其他玩家进行通讯，让你的TAMAGOTCH结交更多的朋友。

火影忍者模型～Real Collection 3

大受欢迎的火影忍者模型～Real Collection第3辑已经推出了，本次登场的角色包括狐忍、鹿岛、三代目火影及我爱罗等6人，每款均充满动感及迫力，FANS必买！

维尼熊穿衣人形模型 Part 9 ～工作服篇

本次已经是维尼熊穿衣人形模型的第9辑了，全套共有5款，维尼熊会打扮成消防员、船长、邮差、机师和厨师，当然除去外壳之后会变回原本可爱的维尼熊的样子。

咸旦超人迷你模型 ～DASH ULTRAMAN BIKE

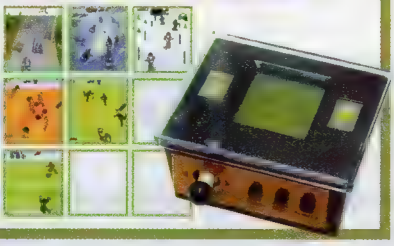
在这套最新的咸旦超人迷你模型中，大家可以欣赏到3名咸旦超人骑上两款电单车的勇姿，而且那些电单车设有回力装置，既可当摆设也可拿来玩。

龙珠迷你模型～CAPSULE 匙扣

全高约5至7cm的迷你龙珠人型，收藏在原作中出现的百变胶囊中，除了人型制作精细之外，剩下的胶囊更可用作收藏小饰物。

80年代游戏机中心模型

大家还记这款80年代流行一时的座台型街机吗？现在这套模型除了可令大家怀旧一番之外，更收录了6款简单的电子游戏，包括足球、篮球、赛车和射击等。



史上最巨大的Choro Q 登场！

25周年纪念版JUMBO Choro Q～SKY LINE GT-R

为纪念Choro Q诞生25周年而推出的巨型Choro Q全长达25cm，是普通Choro Q的5倍，仍人感觉充满霸气之余，还是限量生产的，收藏家绝对不要错过！

Choro Q～SUBARU WORLD RALLY CAR SET

Choro Q超真实系列的最新产品，就是两部曾参加去年世界拉力赛的SUBARU IMPREZA，无论是车身的标志还是上色水平均十分细致逼真，水准极高！

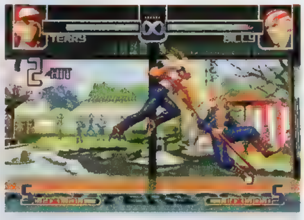
非常精品推介

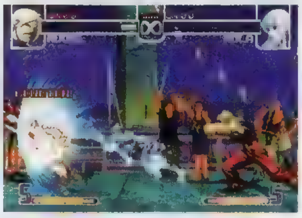
THE KING OF FIGHTERS 2002
CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE

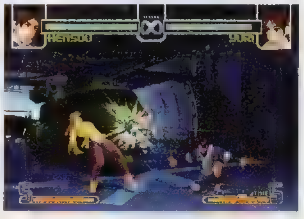
作品名：THE KING OF FIGHTERS 2002(拳皇 2002)
厂商：SNK PLAYMORE
游戏种类：2D 格斗动作
游玩人数：1 至 2 人
机种：PS2
媒体：DVD ROM
推出日期：3 月 25 日预定
周边机器：DUAL SHOCK1、2 (只振动)

©EOLITH CO.,LTD. 2002©SNK PLAYMORE
* "THE KING OF FIGHTERS" 及 "拳皇" 是株式会社 S N K PLAYMORE 的注册商标。

PS2 版 KOF 2002 追加要素开启条件







GALLERY 画像开放条件	
* 在 SINGLE ATTACK MODE 中，胜利后可得到角色的画像：	
在 SINGLE ATTACK 爆机	得到京的画像
TEAM ATTACK 爆机	得到真吾的画像
TIME ATTACK MODE LEVEL20 爆机	得到暴走八神庵画像
TIME ATTACK MODE LEVEL30 爆机	得到高尼茨的画像
TIME ATTACK MODE LEVEL40 爆机	得到吉斯的画像

GALLERY ENDING 画像开放条件
* 在 TIME ATTACK 中每打爆一个 LEVEL 便可打开一个，即最后一个是在全爆机之时。

追加角色使用条件	
SINGLE ATTACK 爆机	得到京
TEAM ATTACK 爆机	得到真吾
TIME ATTACK MODE LEVEL20 爆机	得到暴走八神庵
TIME ATTACK MODE LEVEL30 爆机	得到高尼茨
TIME ATTACK MODE LEVEL40 爆机	得到吉斯

追加角色选择方法
在角色选择画面中
京：追加在 SELECT 画面中
真吾：追加在 SELECT 画面中
吉斯：在 SELECT 画面中将指标移到比利上，按在 R1 按钮后变更
高尼茨：在 SELECT 画面中将指标移到鲁卡尔上，按在 R1 按钮后变更
暴走八神庵：在 SELECT 画面中将指标移到八神庵上，按在 R1 按钮后变更
(以上的是当符合使用条件之时才可选择)

NEOGEO LAND

魔法少女队艾露丝

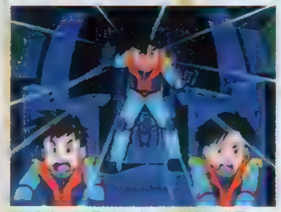
作品简介

新作《魔法少女队艾露丝》由4月9日开始，在每个星期五的下午NHK教育电视节目“天才ビットくん”内播出，不过每集片长大约只有9分钟，预计全部共有40话。本作品最为吸引之处，当然是来自于原作者雨宫庆太先生那诡异的画风，以往他曾担当过众多著名的特摄作品的监督，而由他指导的作品也能散发出与众不同的独特风格，相信“特摄迷”对他绝对不会陌生。

故事内容

小学5年级的艾露丝是位对魔法非常憧憬的普通少女，她经常在上课时拿着父亲赠送的《成为魔法使之书》做白日梦。某一天，她恍惚之间来到了一座陌生的森林里，不久后发现了“妖精”一样的生物，以及天空上出现骑着扫把飞行的魔女。艾露丝因何会闯入魔法的世界呢？在结识了魔女斯娜和艾芭之后，艾露丝将以前捉到的妖精释放，可惜她们已触犯了魔法界最大的禁忌。“GRAND MASTER”为了惩罚她们，在她们三个人身上埋下了永远不能变为大人的诅咒……

绝对无敌狮人凤 DVD-BOX


地球防卫组虽然包含5年3组的成员，不过驾驶狮人凤的成员主要是图中这三人。

4月2日发售·57750日元·TV版全51话+4部OVA·全长约1395分钟

SUNRISE制作的人气动画《元气爆发伏魔金钢》、《热血最强戈修罗》等“ELDORAN”系列，其第一部作品《绝对无敌狮人凤》将会在4月2日推出DVD-BOX，产品内容包含TV版全51话，以及4部OVA作品。

故事简介

从五次元而来的奇高帝国企图向地球展开侵略攻击，“光之战士ELDORAN”为了迎击敌人而身受重伤，逼不得已将守护地球的任务交托给阳升学园5年3组的学生，自此之后，以合体机械人“狮人凤”为首，对抗邪恶兽的“地球防卫组”正式成立。

顽皮的仁经常引发起各种事件。

巨大机械人狮人凤突然在5年3组的学生面前出现。

沙漠神童 DVD-BOX

1973年在日本电视上播出，至今仍然备受科幻动画迷爱戴的横山光辉先生的名作《巴别2世(港译：沙漠神童)》，将以DVD-BOX形式推向市场。本次商品的内容包括电视版全39话，以及预告片段、OP和ED等映像特典。

故事讲述主人公浩一一直过着平凡的中学生生活，然而他其实继承了5000年前漂流到地球的“巴别1世”的力量，某一天浩一终于醒觉过来，于是开始以“巴别二世”的身份参战。“巴别2世”有3名忠心的仆人，拥有变形能力的黑豹“罗秀兰”、巨型机械怪鸟“布洛斯”和活跃于大海里的机械人“百胜龙”。

凭着巴别1世给予的力量，浩一把邪恶的坏人通通击退。

怀旧动画是2004年的一股潮流。

依靠三位仆人的帮助，成功地闯入敌人的基地。

老师的时间

せんせいのお時間
DOKI DOKI SCHOOL HOURS

在杂志《まんがライフMOMO》内连载中的人气4格漫画《老师的时间》，终于决定被制作为电视动画版，在刚刚过去的4月4日开始播放，喜欢这套漫画的朋友要留意了。

故事内容

兴津高校2年A组的班主任是名叫铃木美香的27岁单身女子，由于她身材矮小(只有148cm)，而且身为国语老师但写出来的字却非常差，所以就算她走进初中一年级的学生里面，也根本难以分辨出来。美香负责的2年A组里面全都是个性独特的学生，当中包括热爱运动的少年末武，对末武有好感的工藤，喜欢男扮女装的关，外表美丽而且很喜欢老师的北川。铃木美香每天都跟这群特别的学生过着快乐的校园生活，剧情中充满了温馨与搞笑的场面。

STAFF

原作：ももせたまみ
监督：岩崎良明
系列构成：白根秀树
人物设计：中原清隆
美术监督：广濑义宪
色彩设计：儿玉尚子
摄影监督：松田成志
编辑：濑山武司
音响监督：渡边淳
音响制作：HALF H??PSTUDIO
音乐：平野义久
动画制作：J.C.STAFF

PRINCESS SOFT创作的游戏《夏色的砂时计》，现已改编为动画版，新作以OVA形式分为两卷推出，第1卷会在4月23日发售，普通版价格是6090日元，初回限定版价格是8190日元，而第2卷预计在今年夏季完成。

第1卷故事内容

暑假前的毕业仪式刚刚结束，主人公牧村耕太郎便决定向单恋对象芹泽香穗表白心意，想不到在第二天清早睡醒时，发觉竟然已是暑假结束的日子了(9月1日)，更可怕的是香穗原来在暑假的最后一天中因交通意外而死去，这到底发生了什么事！？

STAFF

原作：PrincessSoft
监督：冈尾贵洋
脚本：静谷伊佐夫
分镜：大沼心
人物设计：植田和成
作画监督：村井孝司
美术监督：高桥光幸
摄影监督：所俊克
色彩设计：升晴子

夏色的砂时计

ウルトラQ
dark fantasy

STAFF

ULTRA Q 黑暗梦幻

作品简介

◀非常棒的一张原创稿件，星仔玩友表现不同物体表面质感的技法非常纯熟，构图、造型和配色也都可圈可点。而精心营造的奇幻氛围也让人浮想联翩。难得一见的佳作啊！

◀ toriamos 玩友看来对“《莎木》系列”的感情不浅。这次画中人可是红秀英啊……真的好红啊！背景处理得独具匠心，不过秀英姐姐的气质显得过于柔弱了，苍刃倒是更欣赏游戏中的秀英姐姐。

▶又是美少女机器人，不过这次换成了走“美形”路线的 WING ZERO，再加上柔和明丽的配色，画面显得非常和谐，有进步！

◀原以为本画是一幅临摹的作品，后被一位对“《梦幻模拟战》系列”颇有研究的同事告知漆原智志未曾画过这么一幅作品。能把原作者的风格把握到如此程度，实在很强啊！佩服！

▶绘制在水粉纸上的原创稿件，色彩的感觉不错，而线条的运用也颇为洒脱。如果能够在细节的刻画上多下点功夫，应该会有更好的效果！

近来原创稿件逐渐增多，而且质量都很不错。看来我们的读者群真的是卧虎藏龙啊！本期“OUR SHOP”叙述了一件关于苍刃本人的故事，真实性100%，暴笑度100%。苍刃自己都笑出眼泪来了。

有意于为“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行或者交行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

OUR SHOP NO.2
苍刃的恶习
1:30PM
不舒服吗，店长？
怎么了？
还不是因为那小子！
电梯间
我想你！
我不在身边，你要好好照顾自己啊！
这小子打起电话来，会忘记时间的……
是啊，最近天冷，多加衣服……
他从5点半下班起就蹲在那儿了！
走吧，不用管他了！

GAME科技风
编辑部
8:30
PM
嘭
你等我啊！
你终于回来了，
我这里有……
我手机没电了，
借老编办公室
的电话一用啊！
!?
哗啦
老编办公室
10:30PM
爽啊！
店长，今晚我
加班的内容是？
今晚啊！这30页攻略
天亮前必须搞定！
好恐怖，看来以后
千万不能惹店长啊！
Oh，GOD
SAVE ME！

读者纵横谈

任天堂是否应推出新掌机NDS?

任天堂是一家老字号的游戏厂，有上十年以上机龄的人必定认识，从前是游戏界的老大，家用机和掌机的地位无人代替，可惜长期的战争令任天堂无法追上潮流，家用机的市场败得一败涂地，只剩下掌机市场可以力挽狂澜，从过去的 Game and Watch，到 GB 和 GBA，任天堂在每一次的掌机战争中都能获得最后胜利。到了最近，GBA 的游戏有明显减少的迹象，从以前每星期有大量的作品，变成现在每个月的游戏数量奇少。是因为各游戏厂也埋头开发家用机游戏，忽略了掌机游戏？又还是 GBA 已经过了黄金时期，游戏软件的需求量大减，已不能再容入每个月大量的新游戏？现在家用游戏机的寿命越来越短，掌机也有类似的迹象，掌机游戏的减产不知是不是一个警号？

无论如何，掌机很快又会进入一个新纪元，SONY 用超强机能的PSP首次挑战掌机市场，PSP的机能绝不逊色于PS，可以显示多边形玩像PS般的游戏，能够在街上玩到如此质量的游戏其实非常吸引。面对如此强劲的对手，任天堂单靠现在的 GBA 也感到压力，也意识到要以一部机能相同或相差不远的掌机来硬拼，这样才可确保掌机市场不会被侵蚀，而这部新掌机就是 NDS。从已发表的 NDS 的机能规格来看，多边形描绘能力最大能达 120K，一个画面最多可显示 4 万个多边形，论机能虽然还较 PSP 差，不过以掌机来说，这个数量也应该足够，那么细的荧幕，再多的多边形肉眼也难以分别，所以 NDS 绝对有资格跟 PSP 一拼长短。

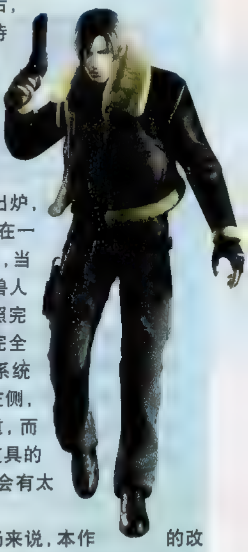
明眼人也看得出 NDS 的出现，跟 PSP 的出现有直接的关系，任天堂不能再让自己雄霸的市场被他人夺去，否则便再没有立足之地。所以新掌机 NDS 的推出，已不是是否应该推出的问题，而是何时来推出的问题，在往后的日子最大威胁的 PSP 出现，为了与其对抗不让它不断坐大，推出 NDS 有实在的必要，就算未能获得利润，至少也能跟对手两败俱伤，从市场策略来看还是成功的。

令人最担心的一点，是任天堂已经拥有 GBA 这部掌机，现在又有NDS，市场不会被分薄吗？不得不排除这个可能性，但不推出掌机市场反而更会被分薄。NDS 以全新的游戏机系列身份出现，目标是营造出一个互相联系但又不会夺去对方掌机市场的环境。实际上两者或多或少会受到影响，不管怎样说 NDS 和 GBA 也是一部掌机。不过 NDS 的假想敌是PSP，而PSP也被称为次世代WALKMAN，可以玩游戏也可用来听歌，目标的年龄对象应该会是年青人以上，所以 NDS 的对象也会跟 PSP 相同，对目标年龄对象主要是小孩的 GBA 来说，两部掌机不会有正面的冲突。最理想当然是 NDS 成功阻止 PSP 的坐大，而 GBA 也能继续独占低年龄层的市场。

当然上述的策略可能过于理想化，如果任天堂不加把劲在 NDS 上更下一点功夫，不但不能跟 PSP 比拼，最坏时可能影响 GBA 的销售。为何 PS 能够打败任天堂成为家用机的霸主？是因为 SONY 能招揽大量有名的游戏厂为PS开发游戏，所谓贫者越贫富者越富，人们在购买主机时很自然选择多游戏推出的那台家用机。现在PSP和NDS同样以新的机台出现，对应的软件量将会是决定胜败关键之一，而这方面 PSP 明显有着优势，凭着 PS2 跟多间游戏厂结盟的友好关系，已传出很多游戏厂已在开发 PSP 游戏的消息。而反观 NDS，自从有主机的消息公布以来，还没有听闻有游戏厂商正在开发相关游戏的消息，如果单是靠任天堂自家的游戏作为招徕，只能肯定地说不敌 PSP，在多一部硬件的沉重压力下，反而令任天堂百上加斤。任天堂陪伴小弟一起成长，也很希望再看到任天堂回复昔日的光辉，本次的 NDS 将会是个重大的考验。

读者 PS3

我对《BIOHAZARD 4》的见解



万众期待的大作《BIOHAZARD 4》，自有关的情报发放后，包括我在内相信有很多人都在期待此作的到来，那种的期待心情更比上次的《BIOHAZARD 0》高不少。只要是《BIOHAZARD》的拥趸，也想知道那个没完没了的故事何时才完结，那间神秘的制药工厂 UNMBRELLA 和一众人物的谜，而且本次主角又是大家熟悉的 LEON，所以也期待在《BIOHAZARD 4》内得到一个完美的答案。

到了最近，望穿秋水的《BIOHAZARD 4》新情报终于出炉，看完有关的画面和系统情报后有很多人都会吓一跳。LEON 在一条看来已半荒废的村落中，跟整条村内丧失人性的村民为敌，当中没有提过还有没有丧尸出现，不过就有一些很巨型像的兽人的绿色怪物，跟以前公布过LEON像在阴暗古堡内移动的剧照完全背道而驰。而大家最想知道的神秘公司UNMBRELLA的事完全没有提过，只是在故事中用三言两语提一提便算。在游戏系统上，使用了16：9的宽荧幕，LEON 持起手枪时站在画面的左侧，用类似主观射击的方法攻击敌人，动作的部分占很大的比重，而解谜的部分情报上并没有怎样提到，不过相信总会有使用道具的时候，例如找锁匙进入大屋等，但可以肯定能解谜的地方不会有太多就是了。

站在个人的立场来说，本作　　的改动变得那么多真的有点意外，游戏的　主　题丧尸也没有了，变成一班嗜杀如归的暴徒。而由最初 PS 的《BIOHAZARD》、到上次最新《BIOHAZARD OUTBREAK》合共约十个作品中，玩法全部也是在室内的探索，解开谜团往下一个区域，途中回避或攻击出现的丧尸们，那个从第一集开始出现，原本是争取读碟时间用的开门画面成为了每集的指定动作。不过本次《BIOHAZARD 4》连很多《BIOHAZARD》的传统也一一欠缺，室外进行没有开门画面是其中之一，画面的看法大有出入，动作的演出几乎枪枪爆头见血非常血腥，也是令人看到目定口呆的，没有人会想到 LEON 竟会被村民们以电锯来分尸吧。

大家也知道《BIOHAZARD》内的解谜要素占的戏份相当重，如果本次真的没有了实在有点可惜，用了类似主视点的玩法，不知道会不会变成另一款《GUNSURVIVOR BIOHAZARD》？如果真是类似可能只会带来失望，毕竟那款射击 GAME 的游戏性比较低，有的解谜部分全部放在眼前，跟没有解谜完全没有分别。如果连《BIOHAZARD 4》也没有解谜，为了保持游戏性真的要看看 CAPCOM 的功力了。

不过想深一层，是否没有这些就变成另一款游戏？《BIOHAZARD》已经名存实亡？那倒又不能这么说。有很多系列作的游戏也是跟上一作有很大的出入的，这个问问无人不识的RPG大作《FF》便一清二楚，除了使用的魔法相同外，《FF》每作的故事、人物和系统都完全不同，但大家又是否认为这就不是《FF》？问题只是《BIOHAZARD》经过那么多集也没有大改变，现在突然全部改变而未能接受得到，无可否认没有大胆的尝试便不会有新的冲击，这样做其实也未必是不好，如果《BIOHAZARD 4》跟以前一样又是打丧尸和解谜，玩法千篇一律便失去讨论性，也不会有像今天产生那么多的话题。

令CAPCOM有这么大决心改变，跟时下太多类似《BIOHAZARD》的游戏很有关系，有 KONAMI 的《SILENT HILL》、TECMO 的《红蝶》、SCE 的《死魂曲》、FROMSOFT 的《九怨》等等数之不尽，《BIOHAZARD》已经不再是唯一的选择，在没有变化下支持的人只会越来越少，要变可能真的是时候了。

读者正介上

读编漫话

为改版而变成熊猫眼的店长的话

当大家拿到这期杂志的时候，不知道有什么感想呢？觉得这期新加入的栏目与内容是否合乎你的口味呢？请千万记得回答店长这个开门见山的问题啊！说实在的，《GAME科技风》针对每一个细节改动的动力全部都是来自于读者那边的，看到读者批评杂志的缺点，无论他（或她）是以什么口吻来发言的，店长都会觉得他（或她）是在关心这本杂志。如果读者对一本杂志已经懒的去评价了，那杂志也就死亡了……

某一天，店长吃过午饭之后，乘坐电梯回编辑部继续工作。在电梯里突然发现在自己面前有个人穿的工作服后面赫然写着“客户永远是对的”，当时店长还觉得有点不可思议，但写稿疲倦的时候，再次想到那几个字的时候，不禁从心底佩服那家公司的老板的气度，能够有勇气作出如此的承诺，相信成功会离他越来越近的。因此店长也愿意守候在“读编漫话”这块小天地中，等待着你的到来……

店长，你们好！

这是我第二次给《GAME科技风》写信了、目前说实在的，我很怕自己喜欢的科技风变了味……

今天下午买到了4月B，还不错，纸张的质量好像提高了……还有我喜欢的连载攻略《WILD ARMS Alter code:F》、《影之心II》，《勇者斗恶龙V 天空的新娘》的攻略也开始了，虽然我在网上已经下载打印了一份剧情攻略，可是我觉得还是《GAME科技风》这篇的对话翻译攻略更好一些。

接下来转入正题。刚刚看到了4月B中“读编漫话”里的第二封信，他提到攻略要化整为零，我和我的同学都很不认同这个观点，我们觉得现在的方式很不错，我们太需要详尽完整的攻略啦！请不要擅自改变！

关于什么赠品，VCD啦，请不要和国内其他杂志学，像现在送张海报我们就觉得可以了。对于真正有游戏机和玩游戏的人来说，与其在制作杂志时分散精力去搞那些东西，倒不如增加页数，提高攻略和其他内容的质量。

最后，就是我的诚恳意见：无论杂志作出什么改变，请一定要把攻略放在首位，而且质量要越来越好，完整详尽！这才是《GAME科技风》立足和发展的根基。而且那些所谓的老的游戏，也要尽可能地多做，因为很多人都是近期才买像PS2那样的流行系主机的。我周围到处找攻略的人好多啊……

末了，我还有一点感慨：希望《GAME科技风》能有自己的特色，不要和其他杂志一样，请让杂志结构和其他杂志的区别越大越好！另外请淡化所谓的“小编”。我们需要的是好书，好的内容，不需要过多的“小编”的表演。但是正常的交流我们还是很需要的，支持太郎兄啊！

说了这么多，不知道有用吗？哈哈。

snake

《GAME科技风》的诸位，你们好！

这次写信有点儿建议，希望接受，也不枉我点点油墨和滴滴心血。建议主要还是在杂志内容方面。《GAME科技风》作为面向大陆读者的刊物就应该有一些适合大陆玩家的东西，这里尤为突出的是应该把国内硬件耗材的资讯和各地玩家的心声带给读者。我斗胆提一个建议，可否在全国各区域，如电玩专卖店里常驻一些线人，或是和各地区的电玩专卖店建立联系网。这样的话读者在半个月内就可以了解全国各地的区域性新动态了，可以省去不少奔波之苦与邮购烦恼。以我的亲身经历来献身说法吧。前些日子为买GBA记忆棒和烧录卡的品牌问题而烦恼，想用《GAME科技风》解忧，可找来一看，半点有关的内容都没有（如性能评测与价格对比等），只得望墙兴叹：“此乃soft志也！”也许我的这个想法还不够成熟，但是否有点抛砖引玉的作用呢？

最后还是那句话：虽然《GAME科技风》有很多地方不尽如人意，可她毕竟才刚刚开始。我还是会不顾一切地支持、爱护她。只要大家不烦，我还会为她出谋划策，愿她越来越美，健康成长！

Ray

店长大人好！

本人是《GAME科技风》的第1批读者（不知道1月A是不是第一期呢>_<），但却一直没有给杂志社写过信，原因就是出书的时间问题，经常不确定。但现在这个问题得到了不错的解决，也让我们这些老读者着实欣慰了不少。GK（《GAME科技风》的简称）是我第1本从第1期开始买的杂志，在我的心里总有一种莫名的亲切感。当然我不否认当时看到2月AB时我还是凭着自己对书的感情买的，但慢慢地《GAME科技风》长大了，看着一期期内容的增多，栏目的变化，本人的确感到由衷的高兴。

说了这么多的废话还要请店长见谅，现在来回答一下店长的调查。。

1.看GK还是会发现一点香港游戏杂志的风格，但这也是GK的特色。俗话说的好，众口难调，切记要走主流路线，也许难免落俗，但编辑也是要吃饭的，杂志也是要赚钱的！我还是比较喜爱现在GK的风格的。但适当减少一点攻略的内容，多让各位小编与读者接触，相互了解，这样会让杂志更有亲和力。起码在内地是这么个情况。

2.希望GK每期加入一篇GC的攻略，使杂志中XBOX与GC游戏攻略的比重能够达到1：1，还有就是不能忽视GBA玩家的存在，多登最新的GBA游戏攻略，这会让更多的任天堂FANS加入GK的阵营中。毕竟现在国内的任天堂FANS不在少数，其他国内游戏杂志并没有做这样长期的尝试。

3.纵观整本杂志，正如我之前所说的，GK在不断地成长。但切记，世上没有一件事物是永恒的，没有永远被读者喜爱的版块，同样也没有永远被读者所讨厌的内容。4月B里“OurShop”这个漫画专栏就非常不错。综合我的个人意见，如果5分制为满分的话，我给4月B打4分。

PS：4月A的封面我非常喜欢^0^，5月A要赠送VCD这个消息真的让人非常高兴！

希望店长大人当把我的来信登出来，因为我跟同学打了保票说一定可以>_<

紫冥燕月

店长的集中回复

在来到《GAME科技风》编辑部之前，店长就曾有过在其他的杂志社工作的经历。要说这么多年来和杂志打交道最大的感触是什么，那就是读者的支持与鼓励。有的时候想想真是很奇怪，世界上有千千万万本书，形形色色的杂志，但为什么读者会去支持你办的那本杂志呢？为什么当读者拿到喜爱的杂志的最新一期时，心中会涌现出莫名的激动呢？也许答案根本不用公布出来，编辑和读者就是一对因为有共同的兴趣而走到一起来的朋友，有了话题就有了开心，有了开心就有了自己想要的生活……

这期杂志中的栏目调整与部分版式的改动，乃至“游戏旋风”的质量与内容都真的让店长有种忐忑不安的心情，从2004年第一期开始算起，5月A这期杂志算是变动最大的一期，所以在这里不厌其烦地再次号召各位读者尽可能地完成本期的“店长の调查”吧，让店长和其他编辑不再踌躇不安，杂志发展的光明大道还是读者铺起来的啊……【樱子：店长最近的确受了很大的刺激，不仅是因为杂志改版的问题，还有一个因素就是在周末的时候连着看了3场带有悲剧性结局的爱情电影，身心受到了沉重的创伤与打击……】

不同的文字和思想，深入的游戏研究，我们需要你的参与！投稿或给杂志提意见请发 Email 至 GAME-KJF@vip.163.com，或来信至深圳市34—007信箱，邮编518034

“游戏旋风”征集玩家影像投稿

凡是自认为“游戏达人”的玩家，如今“游戏旋风”给了你一个展示自我水平与挑战极限的空间。你可以把自己最有心得的游戏过程录制下来，然后提前通过信件或E-MAIL与我们取得联系，得到答复之后可以将收录你的游戏水平的录像带或光盘寄给我们，在“游戏旋风”中与全国成千上万的读者一起欣赏你的表演！此外还将得到一笔可观的稿费作为奖励！我们相信：游戏应该是这样玩的……

店长の调查

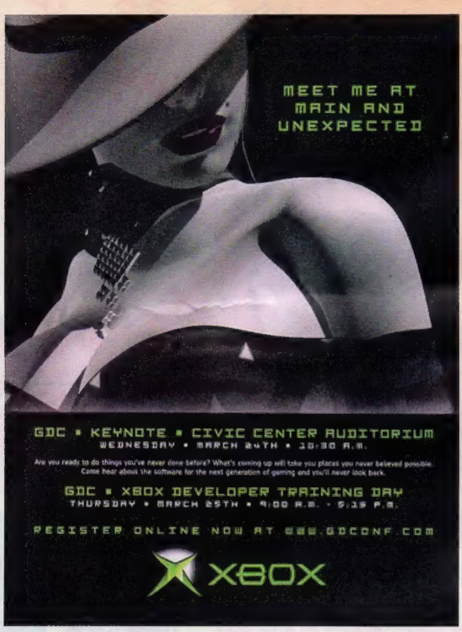
1.本期新增的版块、栏目及文章你是否满意？对此有哪些意见？

2.“游戏旋风”的内容是否合格？你希望在这个节目中看到哪些影像？

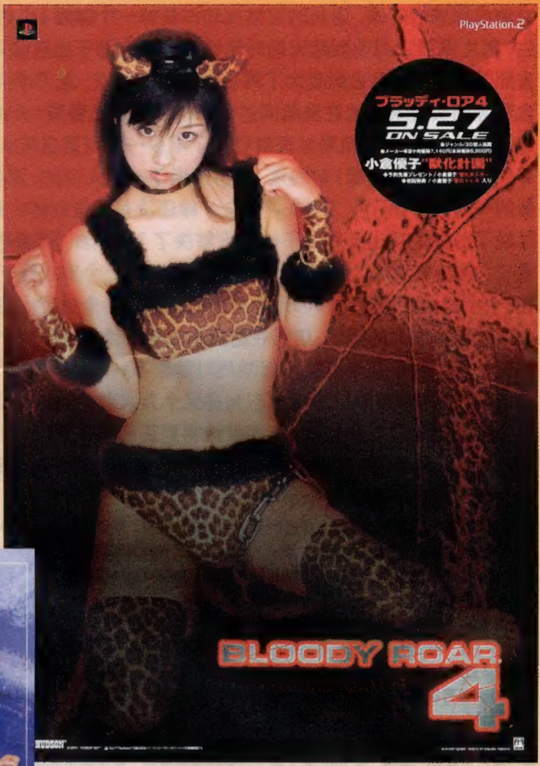
3.你觉得目前的《GAME科技风》存在的最大缺点是什么？

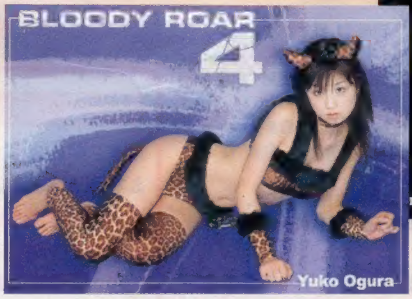
看图说话

▲你能认出来图片中的人物吗？哈哈，没错，是诸葛先生与姜维GG这对师徒了！很可爱的现代同人作品啊！



◀具有概念性的XBOX艺术宣传广告！为Game Developers Conference(简称GDC)【游戏开发者会议】而制作。





◀▲小仓优子的"兽化计划"！？哈哈，是广告宣传语了。即将在日本推出的《血腥咆哮4》特别请来了这位MM作形象代言人，肯定吸引了不少玩家的眼球吧！

◀PS2又有新玩法！利用韩国HanaroDream公司开发PS2游戏周边动态感应器，可以直接用肢体语言来控制游戏操作，确实有运动及减肥的功效啊！

本板块的图片
不适合所有游戏玩家
含有超强的搞笑成分

热点天开眼

普及与否成为最大的问题，PS6、PS9的游戏概念出现

看到本次的标题不要以为笔者写错了，因为现在已经有游戏技术人员为今后的游戏主机的变化作出了大胆的预测。在上个月的22日至26日在美国加利福尼亚州的圣何塞市，举行了一个被称为Game Developers Conference(简称GDC)的会议，当中有份参与的SONY主要研究者们，为今后10年至20年后游戏技术发展进行了预测。在他们的预测中以完全虚构的PS6操作方法为例，指出未来将不需要再用手进行按键的动作，未来的游戏主机将会使用镜头来摄取玩家的身体动作和表情，直接在游戏中反应出来。此外利用音声辨认的技术，还可使用麦克风来进行声音指令操作。由于游戏主机会被装嵌在机械人上，不论玩家到哪里都可进行游戏。

而除了PS6的话题外，会议上SONY的研究者还进一步提到PS9的名字，现场播放架空的映像以说明游戏的进化能够到达怎样的程度。研究者提到当推出PS9时，玩家的体内可以植入软件，直接进入游戏的世界内，概念上就像电影《骇客帝国》那样，人们可以进入到虚拟的世界中漫游，未来游戏的发展将会是我们现在完全不能想像的。

在会议上，还提到了其他有关游戏的事情，例如网络接驳的高速化、游戏机与玩家的大脑直接联系等现在看来天方夜谭的事情，不过再说下去也没有什么太大的意义了，反正这已经超出我们的想像以外了。

究竟10年或20年后是否会像SONY的研究员所说的那样，人们玩游戏不再需要手柄这一点，笔者始终持保留意见。虽然利用镜头摄取玩家的动作这一点目前已经实现了（试金石就是《Eye Toy》），过10年以后技术纯熟后摄取面部表情也应该并不困难了，但是否到时候真的不再需要手柄了呢？要知道在电子游戏发展的历史中，使用按键来操作这一点几乎从来没有改变过，以前简简单单的十字键和几个按钮，到现在加入了类比摇杆和大量按钮，始终都离不开手柄的基本结构设计。再者，即使现在所有的游戏都可使用类比摇杆，但那也不能完全抹杀十字键的存在，十字按键的精确度，是到目前为止也无法取代的。试想想用声音或身体动作来玩那些需要输入高精度的游戏，如《Virtua Fighter 4》等，游戏后可能比做运动还要累呢！

美国圣何塞市举行的Game Developers Conference。

当然，虽然研究者们的概念现在看来是天马行空的，但10年、20年以后的事大家都不知道。就像当年在玩红白机时，又怎会想像得到现在的游戏使用了数百万的多边形来制作呢？再者，游戏研究员、创作人存有对未来游戏的美好幻想是件好事，这代表着他们还会努力地去求新求变，否则游戏的发展只会停滞不前，玩游戏也就变得越来越没意思了。

#清早起来的时候，店长的习惯性动作是伸一个懒腰【小的时候有一次去看医生，医生偶然之间说到起床的时候伸个懒腰有助于血液循环，而后就尝试性地去照着做了，但没想到成为了再也改不掉的习惯。此乃凑字－_－B】，然后嘴里含着牙刷头傻呆呆地在洗脸间的镜子前看着自己整整1分钟【樱子：太臭屁了，你长得又不帅！】，结果发现自己瘦了不少……可是当店长披上“战袍”（就是那件店长的专用制服）的时候，就仿佛换了一个人似的，浑身上下充满了干劲，新的一天又开始了！【店长：怎么？你还没有感觉到体内的热血在燃烧啊！】

#说了数期的登山问题终于被圆满解决了【某读者：还没去的话，这个事就快成了“店长の绝叫”里的连载故事啦－_－B】，上个周末终于大汗淋漓地完成了在2个小时内征服海拔1500米的高山的夙愿！整个过程中感觉最美好的就是在山顶吹着凉风时的回忆，店长在这里建议各位读者也能找个空闲的周末出去好好玩一玩，老呆在电视机前玩游戏对健康不利啊！

#店长收到GW攻略组编辑小志幽亮兄十万火急的特别通告，但最终还是因为没有赶上上期杂志的截稿日，而被迫将更正启示在本期中刊登出来。更正的内容是《樱大战物语》攻略中的少许错误和一些没有提到的事件，特地借“店长的绝叫”这个小板块做个小小的补遗：

■10月4日下午小次郎篇中，当首次到达シャノワール后，应该先前往水边の桥，然后再回到シャノワール，接着再前往花屋、凯旋门、ブローニュの森、理化学研究所等。

■10月2日小次郎篇中，当跟哥古妮戈一起行动时前往カフェ会出现事件，而选“1.好きなだけおごってやる”可获得CG。

■9月3日下午美纪篇中，于深夜前到达ブローニュの森，点选左下方的草丛后向该位置使用“胡萝卜(ニンジン)”出现怪人斯索，选项中让时间流逝不答可以取得“回复液”。

■9月3日遇上怪人斯索后，在10月2日上午小次郎篇中，于エッフェル塔被神秘人袭击后前往ブローニュの森会再次遇到怪人斯索并展开战斗，向怪人使用“腐ったリンゴ”能马上获得胜利，取得“不思议な时计”。

■“不思议な时计”效用：在最后部分如单独进入地下迷宫时，可以马上跳过迷宫探索的部分。

■“愿いの指轮”效用：在准备进入地下迷宫时出现选项，可任意选择任何一位花组队员一同潜入，而最后必定出现该队员的ENDING。

#编辑部最近又来了一位新人，他来到编辑部第一个发现就是由于4月B杂志的《忍者外传》攻略中我们的美编MM在排版时置入文本失误而导致的一个明显的错误。现修改如下：CHAPTER 5 魔神之都的正确BOSS攻略

这是一只像鱿鱼一样的怪物，它会挥动两条触手攻击，当然要尽量避免被扫中，还要小心别被触手缠着脚，被抓住的话它就会将主角摔来摔去，损伤大量的体力。至于对付它的方法，首先要砍断那两条触手，方法是用跳斩(前跳中按X键)去砍那些触手，无论是否得手，都要在着地后立即向后跳开，减少受伤的机会。

当两条触手都被砍断后，其顶部就会张开，那时它全身都是弱点，主角可尽情地攻击。隔一会儿那两条触手会再生。当BOSS的体力低于一半时，它会向天空射出多个毒液弹，并会在其附近掉下来。为避免中招，这时最好尽量靠近BOSS，并不断地跳起攻击，务求尽快砍断触手攻击本体。

#给读者带来了这些不便，店长实在应该好好反省一下，并保证今后不再出现类似的低级失误。

樱子答疑

读者：G玩家档案的相关活动进行的怎么样了？怎么有点虎头蛇尾的感觉？

樱子：这个活动并没有停止啊，目前已经收到了符合条件的10多位玩家的资料与相关稿件，而在今年内，我们将组织一次有趣的读者参与活动，到时候成为G玩家的读者就有幸成为这个活动的嘉宾。与以前公布的所不同的是，有关“G玩家档案”的这个版块将不会在“读编漫话”中刊登出来了，只是作为编辑部的读者档案保存起来。

读者：没有广告，《GAME科技风》编辑的生活来源在何处？

樱子：……店长他们都快为此而饿死了－_－b所以今后杂志中如果出现了一些不影响杂志美观度的广告还要请各位仁慈的读者高抬贵手啊！就目前的状况而言，出这本杂志是不赚钱的，编辑们共同的心愿是把内容办好，让更多的读者喜欢上这本杂志。其实就这个问题，老编的压力是最大的。所以有机会的话，我们都拜一拜他吧－_－b

下期内容简介：

洛克人ZERO 3完全解析攻略

猩红之泪详解迷宫指南

红之海2 达成任务完全指导

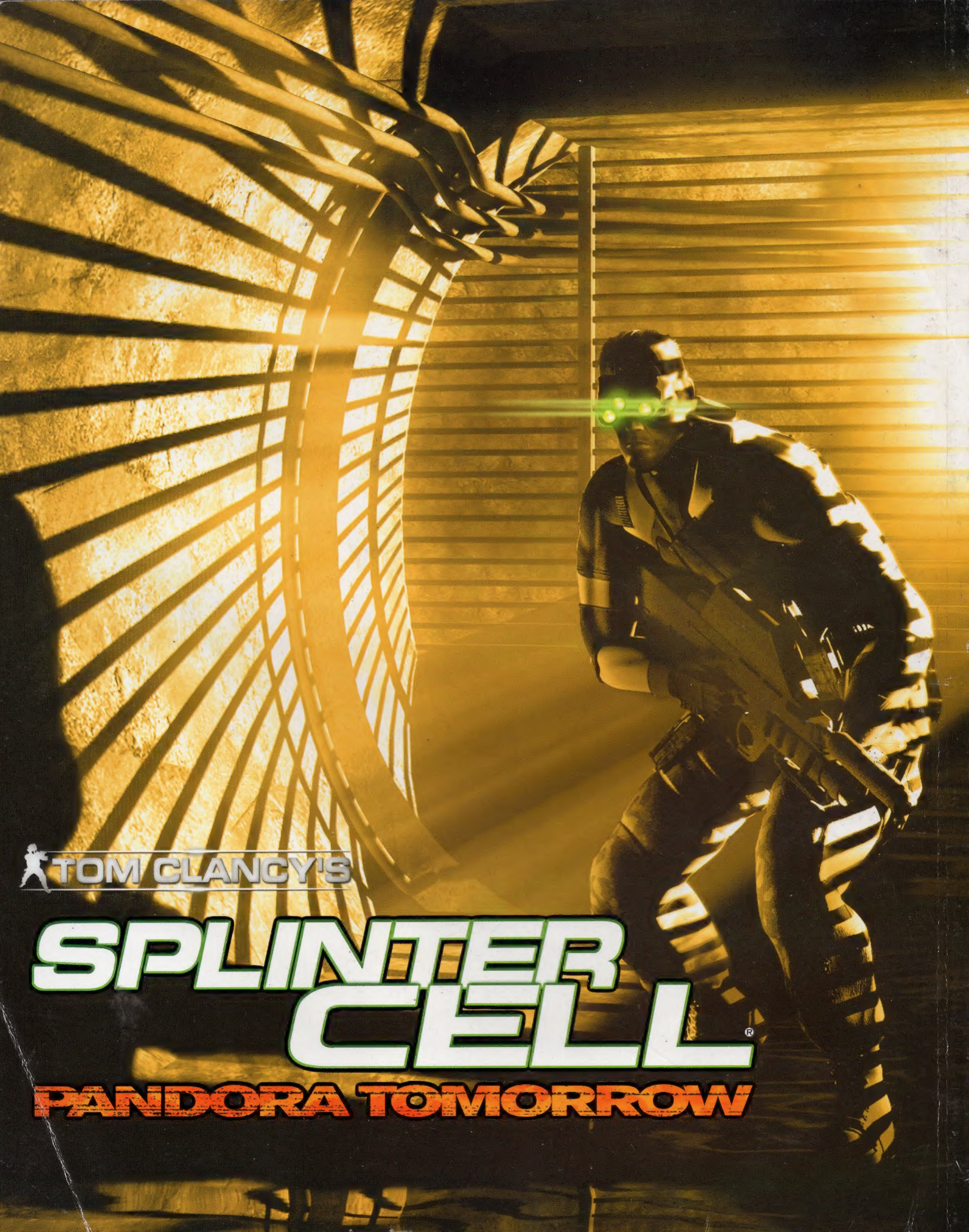
新天魔界 混沌时代IV最速上手攻略

九怨 剧情式小说流程攻略

永久纪念！

PS 10周年诞生秘话

DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー
友情
ATLUS


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW